

Entrevista com os reis do skate: Tony Hawk, Bob Burnquist e Steve Caballero!

SUPER GAMEPOWER

SÓ POKÉMON:

Preview Especial:

Stadium Gold & Silver (N64)

Puzzle League (N64)

Hey You, Pikachu (N64)

GOLD & SILVER (GBC)
DETONADO

Passo-a-passo de
NUCLEAR DAWN (PSX)

Como se dar bem
em *SPAWN* (PC)

Guia de estratégia
de *MARIO TENNIS* (N64)

PLAYSTATION
DE BOLA CHOVA:
**TONY HAWK'S
PRO SKATER 2!**



Sydney 2000 (PSX)



Turok 3 (N64)



Ultimate Fighting (PC)

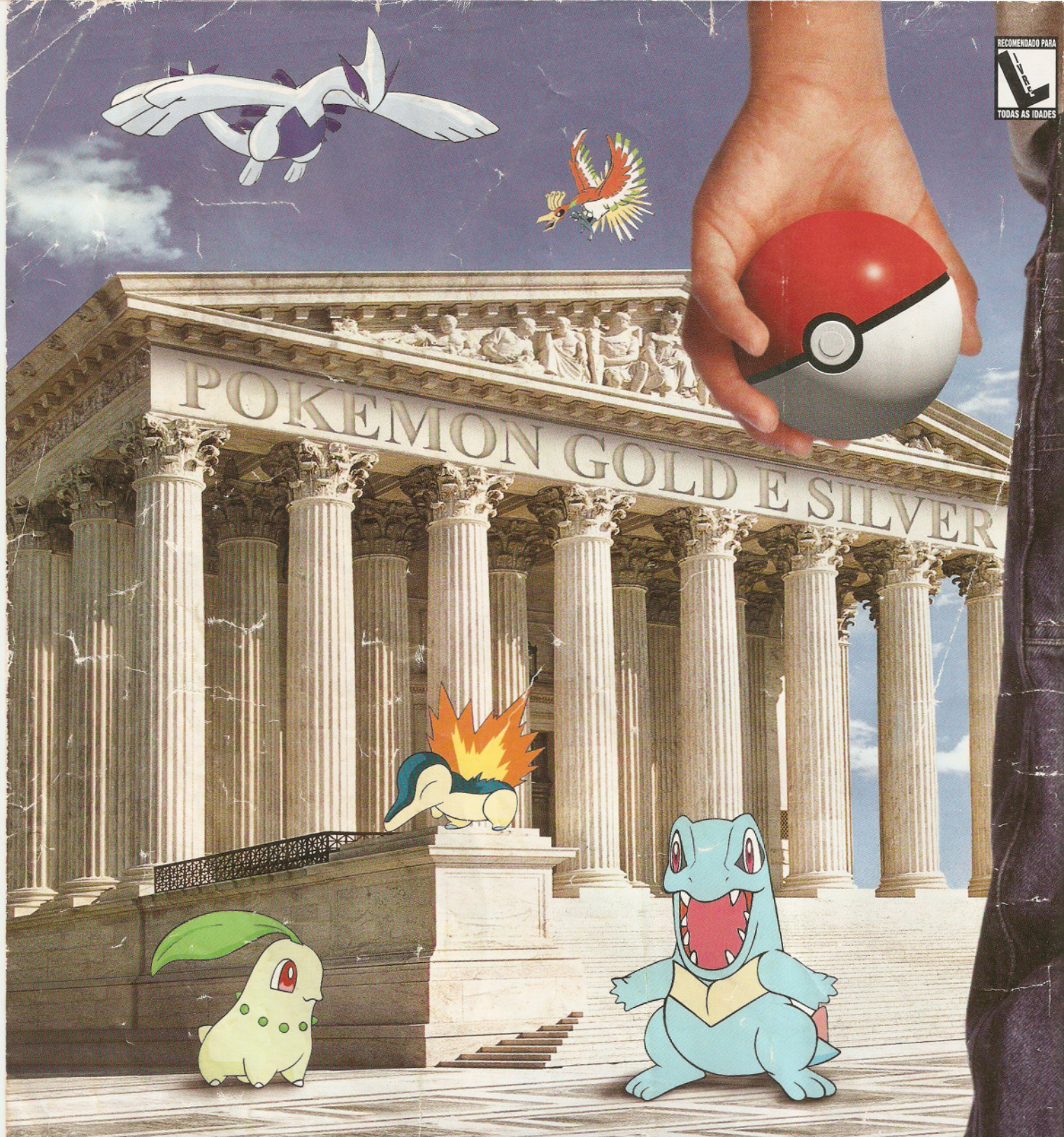


Nº 79
R\$ 4,90



www.sgp.com.br





CONHEÇA SEUS NOVOS INIMIGOS. Você vai entrar em uma nova aventura. Pokémon Gold e Silver para Game Boy Color. Com dezenas de novos personagens. Novo POKÉ-EQUIPAMENTO. Além de surpresas especiais e interessantes. É o maior e mais novo capítulo da saga Pokémon.



Visite o nosso site: www.nintendo.com.br / Para saber onde encontrar, ligue BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 3814-8234.

© 1995 - 2000 Nintendo/Creatures Inc. / GAME FREAK Inc. TM, © e Game Boy Color são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 2000 Nintendo of America Inc.

Nintendo

by  gradiente

Estamos à sua disposição!

Para assinar:

Tel.: (0xx11) 3038-1414

- **Internet:** para fazer novas assinaturas ou esclarecer dúvidas:

e-mail – atendimento@teletarget.com.br

site – www.sgp.com.br

Central de atendimento ao assinante

Serviços para o assinante

(dúvidas, mudança de endereços e outros):

A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP,

Tel. (0xx11) 3038-1414 - CEP 05424-000, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0xx11) 3038-1418.

PREÇO DA ASSINATURA ANUAL

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Para falar com a Redação:

- envie uma carta para Rua Paes Leme, 524 - 10º andar - Pinheiros CEP 05424-010 - São Paulo - SP
- envie um fax para (0xx11) 815-2169
- envie um e-mail para sgp@novacultural.com.br
- telefone para (0xx11) 3039-0863

Todas as correspondências deverão conter nome, endereço e telefone do remetente

Números Atrasados:

Seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento pelo telefone (0xx11) 3038-1438, fax (0xx11) 3038-1415 ou e-mail atendimento@teletarget.com.br. O pagamento poderá ser feito com cheque nominal ou cartões Visa, Credicard, Sollo e American Express. Veja na página 82 da edição.

Publicidade:

Para obter informações sobre como anunciar, ligue para (11) 3039-0850/ 3039-0939/ 3039-0940, PABX: 3039-0900.

Representantes no Brasil:

Curitiba (PR) – GRP - Helenara Rocha de Andrade, r. João Negrão, 731, 18º andar, sl. 1808, CEP 80010-200, tel. (41) 233-3702/ 224-6313, fax (41) 233-3702, e-mail: grp@onda.com.br; **Florianópolis (SC)** – MC Comunicação - Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, 6º andar, sl. 602, CEP 88010-030, tel. (48) 223-3968, e-mail: publicidade@editoramc.com.br; **Brasília (DF)** – JCZ Comunicações - Ulisses Carlos B. Cava e Rodrigo Jansen Mello, Centro Empresarial, SRTVS - Q 71, bloco C, SI 33, CEP 70340-907, tel. (61) 314-1541/322-2034, e-mail: jcz@tba.com.br; **Rio de Janeiro (RJ)** – Sólida - Conceitual Ltda - Márcia Alvaredo e Hayla Carvalho, Av. Olegário Maciel, 519, GR 210, Barra da Tijuca, CEP 22621-200, tel. (21) 491-1350, e-mail: solidarj@uol.com.br; **Rio Grande do Sul (RS)** – Prospectare - Vera Denize de Lima, r. Ernesto da Fontoura, 920, CEP 94415-230, Viamão, tel. (51) 485-3644, e-mail: denizelima@zaz.com.br



CARTA DO CHEFE

Fim de ano e fim de século se aproximando, hora de olharmos para trás, ver o que ficou de mais marcante, e para frente, na tentativa de imaginar o que será o futuro. A grande verdade é que neste ano, apesar de grandes jogos que chegaram aos nossos consoles, não houve nada inteiramente novo, um título que tenha revolucionado os games, como Tomb Raider e Resident Evil fizeram no ano de 96, GoldenEye 007 em 97 e Zelda em 98. Final Fantasy IX, um dos maiores sucessos do ano, voltou no tempo e bebeu na fonte dos antigos RPGs da série.



Onde andam então as novas experiências de jogabilidade, os gêneros inovadores, os cenários e a interatividade que surpreendem? Parece, galera, que os fabricantes, enquanto enchem a burra com as enésimas versões dos eternos sucessos, guardam as novidades para o próximo milênio. O milênio que, acredita-se, seja, ao menos nos primeiros anos, o milênio da Internet. Querer prever alguma coisa para além dos primeiros anos é o mais puro exercício de chutologia, pois na velocidade em que se ampliam as possibilidades da tecnologia o mais seguro é falar dos próximos dez anos. Bem, quando você estiver lendo esta edição a Sega já terá lançado a SegaNet. No próximo ano, a Sony mostrará a força de seus planos para a Internet. Paralelamente a isso, a banda larga começa a ganhar corpo mundo afora, e também no Brasil como você pode conferir no SGP na Rede. E como serão, então, os personagens dos games da era da web? O primeiro candidato a hit é Metal Gear Solid 2, com Snake chegando aos drives do PlayStation 2 no ano que vem. Mas, talvez, os novos personagens das histórias do videogame via Internet sejam seres anônimos, que serão conhecidos durante as batalhas ou outras atividades interativas. Atenção, caro leitor/jogador: você é um sério candidato a herói de si mesmo, de personagem



de sua própria história no mundo dos games. Vá se preparando para desempenhar o papel a que você melhor se adapta, o de amante dos videogames. E, enquanto não chega a sua hora, inspire-se nos demônios de Spawn, nos monstros de Pokémon (há uma infinidade deles em que você pode se espelhar), nos engraçados malucos do mundo de Mario Bros – agora armados de poderosas raquetes de tênis –, ou nos homens-borracha, muitos reais, que surfam nos boards de Tony Hawk's Pro Skater 2. A galera que faz SuperGamePower, PlayStation Magazine e o site www.sgp.com.br vai estar com você nessa. Prepare a festa e a fantasia porque a verdadeira festa do fim do milênio está bem próxima! Fique esperto e caia na gandaia!



SUMÁRIO



CIRCUITO ABERTO

Microsoft lança o kit de Desenvolvimento do X-Box
Veja que empresas farão jogos para o novo console15

PLAYSTATION

Americanos se preparam para o dia D do PlayStation 2 na terra do Tio Sam; preço será inferior ao do lançamento japonês

PlayStation

Driver 2	18
Persona 2: Eternal Punishment	19
Sydney 2000	25
Tenchu 2	24
The World is Not Enough	19
Tony Hawk's Pro Skater 2	22

PlayStation 2

Angelique Trois	21
Dream Audition	21
Motor Mayhem	20
Seven	21
Unison	21

DREAMCAST

Sega baixa o preço do Dreamcast e se prepara para a guerra com Sony e Microsoft

Arabian Nights: Prince of Persia	28
Half Life	29
Looney Tunes Space Race	29
Tomb Raider Chronicles	29
UFC	30
Grandia II	32
Spawn	34

Um dos personagens mais carismáticos dos quadrinhos mantém a fama em um jogo: Spawn, para o Dreamcast

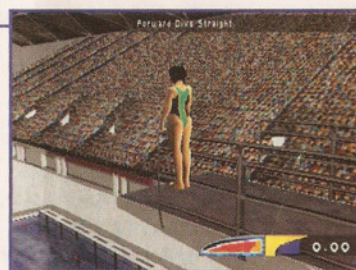


Ilustração de Capa: Roko

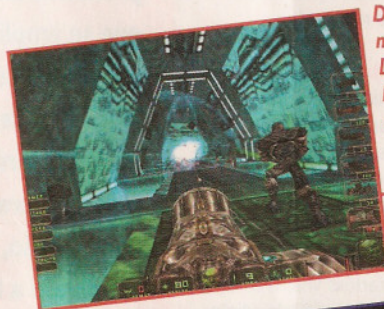


Desde que foi lançado, no ano passado, o jogo Tony Hawk's Pro Skater vem cultivando muitos novos fãs para o mundo do skate. Agora, ao mesmo tempo em que apresentamos o segundo jogo da série, trazemos uma entrevista exclusiva com os skatistas Tony Hawk, Bob Burnquist e Steve Caballero, que contam o que você deve fazer para ser fera no esporte também na vida real

Depois do show dos atletas na Austrália, é sua vez de mostrar que também é bom de esportes em Sydney 2000



Depois de mais três anos no forno, o falado Daikatana, de John Romero, dá às caras nos drives de PC mundo afora



Tenchu volta à carga com suas história de vingança e muita ação



Tudo rola numa viagem de trem: Nuclear Dawn, ótima novidade para o PlayStation, não tem um segundo de monotonia!





Um dos mais esperados lançamentos da Nintendo para este final de ano, Pokémon Gold & Silver chega para renovar a frota dos monstrinhos de bolso. Confira o Detonado do jogo para Game Boy Color e as novas versões para Nintendo 64



Depois das corridas, do golfe e dos jogos de tabuleiro, Mario e sua turma mostram que também são bons nas quadras



Confira a dica de seleção de fases para Spider-Man, do PlayStation

NINTENDO

Depois de muito mistério, a Nintendo revela como será sua nova plataforma, o GameCube

Nintendo 64

Aidyn Chronicles	39
F-1 Racing Championship	44
Hey You, Pikachu!	39
Mario Tennis	40
Pokémon Puzzle League	38
Pokémon Stadium Gold & Silver	38
Turok 3	45

Game Boy Color

Spider-Man	39
------------	----

DICAS

PLAYSTATION

Action Bass	57
Crash Team Racing	53
Dragon Ball GT Final Bout	57
Dragon Ball Z: The Great Dragonball Legend	57
Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22	57
Legend of Dragoon	54
Roadster	56
Spider Man	52
Tenchu 2	53
The Last Blade	52
The Next Tetris	55
Thousand Arms	54

DREAMCAST

F355 Challenge	54
Gunbird 2	57
King of Fighters '99 Evolution	56
Hidden and Dangerous	55
House of the Dead 2	52
Seaman	54
Sega Swirl	56
Time Stalkers	54

NINTENDO 64

Chopper Attack	56
International Track and Field	53
Mario Tennis	52
Rainbow Six	55
Time Crisis	54

GAME BOY COLOR

Ghost'n'Goblins	57
Metal Gear Ghost Babel	56

PC

Heroes of Might and Magic 3: The Shadow of Death	56
Pharaoh's	56

GAMESHARK

PlayStation	58
Chrono Cross (americano)	58
Spider Man	58
Dreamcast	58
Marvel vs. Capcom 2	58
Rayman 2	58
Wacky Races	58

PC/ARCADE

Conheça os joysticks que podem melhorar o seu desempenho nos jogos de computador

PC

Age of Empires II: The Conquerors	49
American McGee's Alice	48
Combat Flight Simulator 2	49
Daikatana	50

DETONADO

Ação para os donos de PlayStation com Nuclear Dawn; diversão para os pokemaniacos com G&S

Covert Ops: Nuclear Dawn	60
Pokémon Gold & Silver	70

FLASHBACK

Dois grandes clássicos da Namco que fizeram história

Dragon Saber	80
Dragon Spirits	80

Corra com os pilotos da Fórmula-1 de verdade em F-1 Racing Championship



Relembre os sucessos Dragon Spirits e Dragon Saber, para Nes e arcade

Cores e Blocos

A SGP está dividida em blocos de assuntos, cada um com uma cor fixa, para facilitar sua leitura. Vá direto ao que interessa a você.



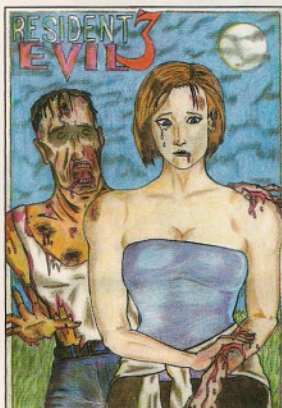
Cartas/Circuito
PlayStation
Dreamcast
Nintendo
PC/Arcade
Dicas
Detonados
Flashback



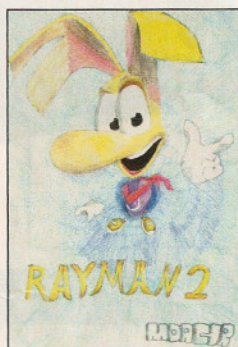
**SGP
CARTAS**

ARTE NO ENVELOPE

A Marjorie ficou uma gata no desenho de Edson Moreira Sobrinho, de São Paulo, SP. Pela bela imitação, o mano vai levar o prêmio desta edição: dois joysticks do N64. No mês que vem tem mais... Mande sua ilustração pra gente!



O amiguinho da Jill, de Resident Evil 3, tá com prazo de validade vencido no desenho de Osair Marcolino da Silva, de São José dos Campos, SP



Moacir Czelusniak, de Palmeira, PR, mandou ver no rabisco de Rayman 2

PREMIADO

Edson Moreira Sobrinho, de São Paulo, SP, faturou o prêmio deste mês. A Marjorie ficou uma puta gata... Agora as pernas pro ar, só se for no desenho mesmo, mano. E larga de ser chorão!



As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável



Na passarela... Alexia, de Resident Evil Code: Veronica. A idéia é de Thiago L. Costa Terra, de Rio Grande, RS



Ryu, feito por Vanderson Bruno Moreira, de Sorocaba, SP



Strider, de Alex Laureano Machado. A carta veio de Jaguaruana (CE)



Cristiano Takeshi Suguitani, de São Paulo, SP, pintou com guache a Tempestade, de X-Men. Valeu, mano!



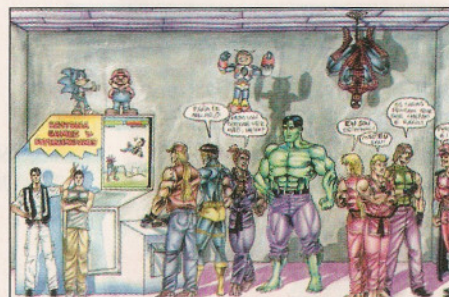
Cledson Rocha dos Santos, de São Paulo, SP, pintou a Marjorie e o chefe de digimons. Eles ficaram bem radicais, vocês não acham?



Aya Brea, de Parasite Eve, engordou uns 50 kg no desenho de Francisco Laércio de Araújo, de São Paulo, SP



Que é isso, malandro?? Quem criou as belezuras foi o matogrossense Eric Maccarini Alves, de Barra Velha, SC



O Wellington e o Fábio Akira Oishi, de Ibiaporá (PR), criaram um desenho bem interessante. Spider-Man, Hulk, Ken e outros personagens de games fizeram fila para jogar arcade

Jogo dos 7 erros



Vamos ver se você é um bom observador e consegue descobrir quais são as sete diferenças entre os dois mundos de Alice. As imagens fazem parte do game para PC American McGee's Alice, da Electronic Arts. Se você quiser saber mais sobre esse jogo, que deverá ser lançado até o fim deste ano, dê uma olhada na Pré-estréia de PC. Só que curta antes, nosso desafio!

Akira e Agora



E aí, galera! Beleza? Bom, não tenho muita coisa para falar sobre a última edição da SGP, a de nº 78. Até agora, a única mancada que descobrimos estava no expediente, na página 82. Escrevemos "Grandia 2 chega ao PlayStation", só que, na verdade, o jogo é do Dreamcast. Nada tão grave, mas fica aqui a correção. Agora, como ombudsman também da PlayStation Magazine, eu não poderia deixar de falar sobre um erro bem chato que saiu na edição 4, de agosto. Tivemos alguns probleminhas e acabamos publicando o Detonado de Wild Arms 2 como se estivesse completo, quando, na verdade, só saiu na revista o primeiro CD. Na próxima edição da PSM (nº 6), vamos publicar o outro CD e corrigir alguns erros que a galera já descobriu. Outro detalhe: na foto 160 de Wild Arms 2, o código está trocado. O correto é ISK. Fui!

Escreva sempre para SuperGamePower, a melhor revista de games do planeta!!! O chefe quer saber sua opinião sobre o que rola em SGP.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 3342
São Paulo, SP
CEP 01060-970

Resposta: bolinha do cogumelo amarelo (centro esquerdo inferior); listra da haste do cogumelo rosa (à esquerda); detalhe do cogumelo roxo; e pescocinho do gato.

OS GAMES DO MOMENTO

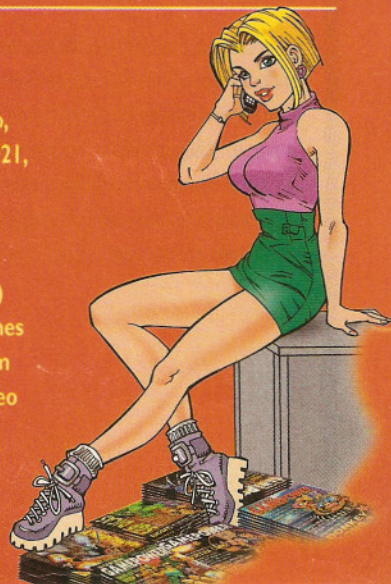
OS MAIS ALUGADOS

Jogo	Console	Gênero
1 Pokémon Stadium	Nintendo 64	luta
2 Tony Hawk's Pro Skater	Nintendo 64	esporte
3 Perfect Dark	Nintendo 64	ação
4 Final Fantasy IX	PlayStation	RPG
5 Resident Evil Code: Veronica	Dreamcast	ação
6 ISSS 2000	Nintendo 64	esporte
7 Digimon World	PlayStation	ação
8 Dead or Alive 2	Dreamcast	luta
9 Zelda Majora's Mask	Nintendo 64	ação/RPG
10 Kirby 64: The Crystal Shards	Nintendo 64	ação

RECOMENDADOS DOS CRÍTICOS

Jogo	Console	Gênero
1 Spawn	Dreamcast	ação
2 Tony Hawk's Pro Skater 2	PlayStation	esporte
3 Mario Tennis	Nintendo 64	esporte
4 Pokémon Gold & Silver	Game Boy Color	RPG
5 Ultimate Fighting Championship	Dreamcast	luta
6 Covert Ops: Nuclear Dawn	Dreamcast	ação
7 Tenchu 2	PlayStation	ação
8 Grandia II	Dreamcast	RPG
9 Turok 3	Nintendo 64	ação
10 Daikatana	PC	ação

Fontes: em São Paulo, Tilt's (0**11) 3743-9021, Game Over (0**11) 3975-0146, Première (0**11) 3865-2904, Maxxi Games (0**11) 591-0039, Nika's Games (0**11) 3975-2737; em Goiânia, Bomber Vídeo (0**62) 218-1917; em Curitiba, Videoteka (0**41) 262-7581





SGP
CARTAS

SGP RESPONDE

Na edição 76, vocês não publicaram a última fase de Tony Hawk's Pro Skater, Streets: San Francisco. Essa é a única que eu não passo! Outra coisa: em FIFA 2000, dá para comprar e vender jogadores?

Everton Luiz de Souza
Americana, SP

LM: É, Everton... A gente teve um probleminha na edição 76, mas ele foi corrigido! A última fase de Tony Hawk's saiu na edição passada, a 78. Quanto ao FIFA 2000, não dá para comprar e vender jogadores. Falou?

Qual console vocês me aconselham a comprar, Dreamcast ou PlayStation 2? Quería saber mais sobre o PS2. Onde posso adquirir o modem do DC?

Fernando Zanin
Sabáudia, PR

MB: A gente publicou uma matéria completa sobre o lançamento do PS 2 nos EUA na seção PlayStation News desta edição. Lá você vai encontrar todas as informações sobre o console. Quanto ao modem de DC, ele pode ser encontrado em importadoras. Compare as características dos dois consoles e escolha aquele que tiver mais a ver com você.

Amigos da SGP, no Detonado de Final Fantasy VIII, vocês dizem para ir até Tear's Point e pegar o anel no chão. Mas eu não sei onde ele está. Outra coisa, cadê o Card Queen?

Éverton de Oliveira Marques
Porto Alegre, RS

MK: Éverton, o anel fica brilhando e está bem no fundo de Tear's Point. Quanto ao Card Queen, ele pode ser encontrado na ponta sul do continente Esthar, em Abandon Plains. Só que esse lugar não fica visível no mapa: você deve pousar na região e andar para o sul até a tela do mapa dar lugar à tela de jogo. Ai você verá o Card Queen. Beleza?

Eu queria saber se vai sair um novo Resident Evil e quando. E se é verdade que dá pra jogar com Akuma em RE 2. Em Parasite Eve II, para que serve aquele objeto que pegamos na cafeteria? Se não for pedir demais, eu

queria algum código de Gameshark para ver os finais de Dino Crisis... Valeu!

Cristiano Aparecido Casemiro
Guarulhos, SP

LM: Você vai ter de esperar um pouco, Cristiano. Resident Evil Zero vai sair para o Nintendo 64 só no ano que vem. E não é possível jogar com Akuma. Quanto ao objeto, ele é apenas parte do enredo. Anote os códigos para Dino Crisis: 1º final D00B1418 0100 / 800B7A48 000A / D00B1418 0100 / 300B7A5B 0000; 2º final D00B1418 0100 / 800B7A48 000A / D00B1418 0100 / 300B7A5B 0001; e 3º final D00B1418 0100 / 800B7A48 000A / D00B1418 0100 / 300B7A5B 0002.

No terceiro CD de Fear Effect, como faço para passar sobre o telhado de vidro? E em Syphon Filter 2, como passo a fase do general?

Anderson dos Santos Aníbal
Belo Horizonte, MG

CC: Para passar sobre o telhado de vidro em Fear Effect, você deve olhar bem as luzes para identificar quais painéis de vidro estão quebrados. Quanto a Syphon Filter, nós publicamos o Detonado na edição 74. Tá tudo explicado lá, falou?

O emulador de jogos de Dreamcast que apareceu na E3 já veio para o Brasil? Ele roda CDs piratas do PlayStation normalmente?

Welton Lopes
Ibitiúva, SP

MK: O emulador de que você está falando é o Bleem. O lançamento dele foi adiado para o final do

ano, só que no Brasil o acessório deverá chegar um pouco depois. O Bleem vai rodar piratas, mas somente os 100 jogos que estiverem listados.

Com programas como 3D Studio Max, Lightway, Maya e Character Studio, eu posso fazer meu próprio jogo? Onde encontro esses programas?

Raoni Kobroski
General Carneiro, PR

LM: Bom, cara, esses programas que você citou são úteis para a parte gráfica, portanto podem ajudar na criação de um jogo. Mas é preciso bem mais que isso... Falta a programação, que é essencial, além de um bom enredo e o som. Por isso que os jogos estão sendo desenvolvidos por equipes cada vez maiores. Os programas, tanto gráficos como compiladores de linguagem de programação, podem ser encontrados em qualquer loja de software ou encomendados pela Internet.

Galera, eu queria que vocês me passassem códigos de Gameshark para Legend of Dragoon japonês.

Leoni Neri
Campo Limpo Paulista, SP

MK: Ai vai, Leoni: dinheiro máximo 800B995C 967F / 800B995E 0098; EXP máximo com uma batalha 800BB65C 423F / 800BB65E 000F; salvar o jogo em qualquer lugar 30059068 0001; e exibir tempo sempre 00:00 800B9968 0000 / 800B996A 0000. Boa sorte, cara!

Classificados

Vendo um **Nintendo 64** com 4 fitas, 2 controles e 2 rumble pak por R\$450; um **Sega Saturn** com 2 controles (um deles turbo) e 9 CDs por R\$350; e um **Super Nintendo** com 3 controles (2 turbos) e 7 fitas por R\$ 300. Ou então tudo por R\$1000. Tratar com Thiago, (0xx11) 4999-4140, Santo André, SP.

Compro o cartucho do jogo Streets of Rage 2 para Mega

Drive. Tratar com Dilma, (0xx16) 9121-5628, Franca, SP.

Vendo um **Sega Saturn** com 3 CDs, 2 controles e 1 transferidor de energia, ou então **troco** por um PlayStation com 1 controle. Tratar com Eduardo, (0xx11) 6781-6592, São Paulo, SP.

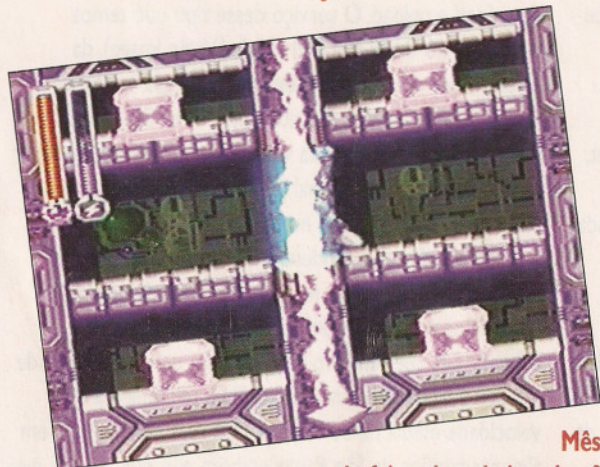
Vendo um **Dreamcast** com 1 controle, 1 VMU, 1 CD e 1

transcoder, mais um **PlayStation** com 16 CDs, 1 memory card, 1 Gameshark, 1 multiplayer e 2 controles por R\$ 850. Tratar com Júlio, (0xx11) 6135-2824 ou 6693-9708, São Paulo, SP.

Vendo um **Nintendo 64** com 2 controles, 3 fitas, 1 rumble pak, 1 cartucho de memória, mais um **Game Boy** com 4 fitas. Tudo por R\$ 350, funcionando bem.

A hora e a vez do leitor

Qualé o game?



Mês passado foi moleza, hein galera? Quem é que não reconheceu a gatíssima Lara em Tomb Raider II? Esse mês vai ser um pouco mais difícil, mas nós confiamos no potencial de vocês! Escrevam pra gente falando qual é o jogo da foto e para qual console ele foi feito.

Os vencedores de setembro

Opinião do mês

Wesley Brandão da Roena, de Fortaleza, CE

Carta do mês

Átila de Carvalho, de Santos, SP

Personagem do mês

José Carlos Oliveira, de Itaíba, PE

Qualé o game

Rafael de Brizola, de Sorocaba, SP
Rafael dos Santos, de São Paulo, SP
José Antônio Júnior, de Três Corações, MG
Ricardo Nascimento, de São Paulo, SP
Cristiano de Matos, de Francisco Morato, SP



SUPER GAMEPOWER



Atenção, galera! Não esqueçam de mandar os dados certinhos, com tudo completo (nome, endereço completo, telefone e CPF do responsável). Confira abaixo os ganhadores da edição passada. Neste mês serão mais oito kits. O vencedor da opinião do mês, além do kit, leva também uma prancha de surfe.

Escreva para SuperGamePower, rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, São Paulo, SP. Você pode também participar através da Internet.

O site da revista é www.sgp.com.br.

Opinião do mês - quem fizer a melhor análise sobre questões relativas à indústria do videogame, sua influência e caminhos leva o prêmio. No máximo, 15 linhas.

Carta do mês - carta mais original e criativa sobre games ou sobre a moçada da redação. HQs, dossiês, letras de música... Bote a imaginação pra funcionar.

Personagem do mês - o melhor perfil (real ou inventado) de um personagem dos games.

Qualé o game? - acerte o jogo da foto acima. Confira, também a resposta da edição passada.

Os Prêmios do Kit Billabong

- 1 mochila
- 1 toalha
- 1 camiseta
- 1 carteira
- 1 boné
- 1 chaveiro

Tratar com Diego, (0xx11) 6987-3118, São Paulo, SP.

Vendo um Game Boy Color seminovo, 1 fita original de Pokémon Azul, um Top Gear Pocket e uma fonte por R\$ 230. Tratar com Nahim, (0xx11) 6942-8409, São Paulo, SP.

Vendo PlayStation com 1 controle analógico, 1 controle comum e 1 memory card por R\$ 250. Vendo CDs a

R\$ 6 cada. Tratar com Magno, (0xx24) 528-0038, Nova Friburgo, RJ.

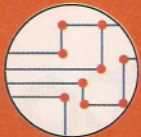
Vendo um PlayStation com 165 jogos, 2 controles analógicos e 1 memory card por R\$ 750. Ou troco por Dreamcast. Tratar com Robson, (0xx11) 6555-2219, São Paulo, SP.

Vendo um Nintendo 64 com 1 fita e 2 controles por R\$ 200. Tratar com Jones, (0xx11) 5624-6876, São Paulo, SP.

Troco Pokémon Stadium de N64 com tremor pak por Perfect Dark com expansion pak. Troco outras fitas, como Jet Force Gemini, Banjo Kazooie e FIFA 99, entre outras. Tratar com André, (0xx11) 209-5211, São Paulo, SP.

Vendo PlayStation com 2 controles, 1 memory card e 37 CDs por R\$ 380. Ou troco por Dreamcast americano. Tratar com Edson, Carlos ou Anderson, (0xx11) 3971-3957, São Paulo, SP.

SuperGamePower veicula seu anúncio de graça nesta seção. Escreva para **Classificados SGP**, rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, SP. Se preferir, mande sua mensagem pelo fax (0xx11) 3815-2169.



SGP NA REDE

- Bil Games
- Hot News
- Links da Hora
- www.sgp.com.br
- sgp.responde

www.sgp.com.br

Ao mesmo tempo em que a atualização do site da **SGP** com o conteúdo desta revista estiver indo para o ar, nossa página terá mais uma surpresa para você: um trailer de *Alone in the Dark: the New Nightmare*, a nova versão de uma das mais tradicionais séries do videogame. O jogo deve sair até o final deste ano para PlayStation, PlayStation 2, Dreamcast e PC. Com a assinatura da software house francesa Infogrames, o game tem uma atmosfera sombria, que lembra o mundo de *Resident Evil*. Inaugurada em 93, a série *Alone in the Dark* foi lançada primeiro para PC e 3DO e foi uma das primeiras a usar gráficos poligonais. *The New Nightmare* é a quarta versão.

Alargue a sua banda!

Você está prestes a matar o seu inimigo, depois de persegui-lo por todo o cenário. Justo quando atira, o jogo pára bruscamente para um load inesperado. O tiro sai pela culatra. Para evitar interrupções indesejadas quando você estiver jogando em rede, nada melhor que uma boa conexão de banda larga. Sem ela, como será possível aproveitar todos os recursos dos jogos online da SegaNet, por exemplo, se a sua Internet leva minutos para fazer download e upload de dados e, ainda por cima, trava a toda hora? Daí a importância de começar a pensar em uma superconexão. No Brasil, a coisa não está tão adiantada como lá fora, mas os novos serviços de banda larga já conseguem multiplicar por quase 30 vezes a velocidade de 56 Kbps (Kilobits por segundo) a que estamos acostumados hoje em dia. Para quem ainda não está muito por dentro de quais são os serviços de alta velocidade disponíveis no mercado (veja tabela na página ao lado) e como eles funcionam, preparamos um guia resumido para você escolher o que é mais conveniente no seu caso.

A conexão em banda larga brasileira utiliza as tecnologias ADSL, ISDN e cable modem.

- A ADSL (Asymmetrical Digital Subscriber Line) é aquela que utiliza uma linha digital assimétrica que possibilita o envio e a recepção de dados pelos fios de cobre convencionais. Você deve estar se perguntando: por quê assimétrica? Porque o download e o upload são executados em frequências e, conseqüentemente, velocidades diferentes. As duas principais vantagens desse sistema são que o telefone fica liberado durante a conexão à Internet e você paga apenas uma tarifa mensal fixa, em vez dos impulsos telefônicos. Os serviços desse tipo que existem hoje são: o Speedy, da Telefônica, que oferece no Estado de São Paulo conexões de até 256 Kbps; e o ADSL da Brasil Telecom, com conexões de 256 Kbps a 1,5 Mbps (Megabits por segundo) para download e de 64 Kbps a 256 Kbps para upload, disponível no Distrito Federal e no Paraná. A tecnologia ADSL utiliza um modem ou uma placa, que é alugada ou vendida pelas empresas de telecomunicações.

- A ISDN (Integrated Services Digital Network) é um tipo de tecnologia muito parecida com a ADSL, pois também

utiliza linhas digitais telefônicas. A grande diferença é que a ISDN é simétrica, ou seja, utiliza a mesma velocidade para download e upload. O serviço desse tipo que temos disponível no Brasil é o DVI (Digital Voice Image), da Telemar, que oferece conexões de 128 Kbps em Minas Gerais, Rio de Janeiro, Espírito Santo e no Ceará. Para oferecer a Internet em alta velocidade, é preciso converter uma linha telefônica normal para uma DVI e instalar uma placa de modem especial no micro.

- A tecnologia cable modem é oferecida pelas TVs por assinatura. Existem duas formas diferentes de conexão: a unidirecional e a bidirecional. Na primeira delas, as informações chegam pelo cabo da TV, a uma velocidade de até 256 Kbps, e são enviadas via linha telefônica, a uma velocidade média de 30 Kbps. A TVA tem esse serviço em algumas regiões de São Paulo, embora não seja ideal, já que para jogar você precisa de interatividade. O forte mesmo é a forma bidirecional, com velocidades para download e upload de até 256 Kbps. Isso porque tanto a chegada quanto a saída de dados é via cabo ou microondas. A TVA tem esse serviço em São Paulo e no Rio de Janeiro. A NET também tem uma conexão equivalente nesses locais, o Virtua, que desde setembro está funcionando também em Minas e em Brasília. As conexões cable modem são ideais para quem não tem telefone.

COMO FUNCIONA

O primeiro passo é escolher qual tecnologia melhor se adapta ao que você quer. Daí você precisará escolher um provedor que ofereça suporte e conteúdo para conexão em alta velocidade. Afinal, para que serve uma estrada do futuro se você ainda está de Ford Bigode 1929? Pensando num futuro próximo, uma etapa mais avançada da conexão em alta velocidade no Brasil está em desenvolvimento e deverá estar disponível em 2002. É a Internet 2, que transmite os dados integralmente por fibra óptica e pode alcançar velocidades de até 2,5 Gbps (Gigabits por segundo). Sua conexão chega a ser 44 mil vezes mais rápida que a normal. Por enquanto, a Internet 2 só está disponível em universidades e centros de pesquisa do país.

HOT NEWS

SIMULADOR DE RALLY PELA INTERNET

A Infogrames acaba de lançar no Brasil *Rally Master*, simulador de corridas online para até oito jogadores. Quem mora em São Paulo, Rio de Janeiro, Salvador, Belo Horizonte, Brasília e Porto Alegre e comprar o CD, ganhará um kit de instalação do servidor *Cidade Internet* (o único em que *Rally Master* está disponível) e acesso grátis à Internet.

GAME ONLINE DA CAPCOM "MEXE" NO TEMPO

Rain Guard, da Capcom, será o primeiro jogo online do site Takarajima Wonder Net, que vai ao ar em novembro, no Japão. O game, programado para gerar fenômenos climáticos como tempestades e terremotos, custará cerca de US\$ 47. Os usuários terão de pagar uma taxa mensal de US\$ 9 e poderão usar salas de chat com tradução simultânea para inglês, alemão, francês e chinês.

QUEM É QUEM NO MUNDO DA CONEXÃO RÁPIDA

Confira os serviços de banda larga disponíveis no Brasil. As mensalidades relacionadas referem-se à manutenção do serviço e à locação dos equipamentos necessários para a conexão em alta velocidade. Para informações sobre compra de aparelhos e planos de pagamento, entre em contato com as empresas:

Estado/Cidade	Serviço/Operadora	Velocidade de Download	Velocidade de Upload	Taxa de inscrição (R\$)	Mensalidade (R\$)	Telefone
CEARA						
Fortaleza	DVI/Telemar	128 Kbps	128 Kbps	250,00	39,54	0800-854321
DISTRITO FEDERAL						
Brasília	ADSL/BrasilTelecom	256 Kbps***	64 Kbps	60,00	69,00	direto com provedores
	Virtua/NET	256 Kbps	256 Kbps	279,00	89,00	0800-992211
ESPÍRITO SANTO						
Cachoeiro de Itapemirim	DVI/Telemar	128 Kbps	128 Kbps	250,00	39,54	0800-314080
Carapina	DVI/Telemar	128 Kbps	128 Kbps	250,00	39,54	0800-314080
Colatina	DVI/Telemar	128 Kbps	128 Kbps	250,00	39,54	0800-314080
Guarapari	DVI/Telemar	128 Kbps	128 Kbps	250,00	39,54	0800-314080
Linhares	DVI/Telemar	128 Kbps	128 Kbps	250,00	39,54	0800-314080
Vila Velha	DVI/Telemar	128 Kbps	128 Kbps	250,00	39,54	0800-314080
MINAS GERAIS						
Araguari	DVI/Telemar	128 Kbps	128 Kbps	250,00	39,54	0800-314080
Barbacena	DVI/Telemar	128 Kbps	128 Kbps	250,00	39,54	0800-314080
Belo Horizonte	DVI/Telemar	128 Kbps	128 Kbps	250,00	39,54	0800-314080
	Virtua/NET	256 Kbps	256 Kbps	279,00	89,00	0800-992211
Betim	DVI/Telemar	128 Kbps	128 Kbps	250,00	39,54	0800-314080
Contagem	DVI/Telemar	128 Kbps	128 Kbps	250,00	39,54	0800-314080
Divinópolis	DVI/Telemar	128 Kbps	128 Kbps	250,00	39,54	0800-314080
Ipatinga	DVI/Telemar	128 Kbps	128 Kbps	250,00	39,54	0800-314080
Juiz de Fora	DVI/Telemar	128 Kbps	128 Kbps	250,00	39,54	0800-314080
Pouso Alegre	DVI/Telemar	128 Kbps	128 Kbps	250,00	39,54	0800-314080
Viçosa	DVI/Telemar	128 Kbps	128 Kbps	250,00	39,54	0800-314080
PARANÁ						
Curitiba	ADSL/BrasilTelecom	256 Kbps***	64 Kbps	60,00	69,00	direto com provedores
RIO DE JANEIRO						
Niterói	Cable Modem/TVA	256 Kbps	256 Kbps	120,00	78,90**	(21) 574-5050
Rio de Janeiro	DVI/Telemar	128 Kbps	128 Kbps	214,00	39,54	0800-201234
	Cable Modem/TVA	256 Kbps	256 Kbps	120,00	78,90**	(21) 574-5050
	Virtua/NET	256 Kbps	256 Kbps	279,00	89,00	0800-992211
SÃO PAULO						
Barueri	Speedy/Telefônica	256 Kbps	128 Kbps	210,00	64,80	0800-121520
Campinas	Speedy/Telefônica	256 Kbps	128 Kbps	210,00	64,80	0800-121520
	Virtua/NET	256 Kbps	256 Kbps	279,00	89,00	0800-992211
Diadema	Speedy/Telefônica	256 Kbps	128 Kbps	210,00	64,80	0800-121520
Guarulhos	Speedy/Telefônica	256 Kbps	128 Kbps	210,00	64,80	0800-121520
Osasco	Speedy/Telefônica	256 Kbps	128 Kbps	210,00	64,80	0800-121520
Santo André	Speedy/Telefônica	256 Kbps	128 Kbps	210,00	64,80	0800-121520
	Cable Modem/TVA	256 Kbps	256 Kbps*	120,00	78,90**	(11) 3046-8400
Santos	Speedy/Telefônica	256 Kbps	128 Kbps	210,00	64,80	0800-121520
São Bernardo	Speedy/Telefônica	256 Kbps	128 Kbps	210,00	64,80	0800-121520
	Cable Modem/TVA	256 Kbps	256 Kbps*	120,00	78,90**	(11) 3046-8400
São Caetano	Speedy/Telefônica	256 Kbps	128 Kbps	210,00	64,80	0800-121520
São José do Rio Preto	Speedy/Telefônica	256 Kbps	128 Kbps	210,00	64,80	0800-121520
São Paulo	Speedy/Telefônica	256 Kbps	128 Kbps	210,00	64,80	0800-121520
	Cable Modem/TVA	256 Kbps	256 Kbps*	120,00	78,90**	(11) 3046-8400
	Virtua/NET	256 Kbps	256 Kbps	279,00	89,00	0800-992211
Sorocaba	Virtua/NET	256 Kbps****	256 Kbps	279,00	89,00	(15) 232-7500

(*) Essa velocidade de upload refere-se à conexão bidirecional. Existe a unidirecional, em que a velocidade de download é a mesma, porém a de upload fica entre 30 Kbps, em média. A mensalidade desse serviço custa R\$ 49,90. Em ambos os casos, os canais da TV a cabo não estão incluídos.

(**) Nesse valor está incluída a taxa de R\$ 9,90, aplicada aos usuários de banda larga que não são assinantes dos canais da TV a cabo. Portanto, quem assina a TVA deve descontar essa quantia.

(***) A BrasilTelecom oferece também conexões mais velozes, a 768 Kbps para download e 128 Kbps para upload (R\$ 189/mês) ou 1,5 Mbps para download e 256 Kbps para upload (R\$ 439/mês).

(****) Em Sorocaba, a NET oferece também conexão bidirecional a 128 Kbps. A mensalidade custa R\$ 81,32.

PROVEDORES COMPATÍVEIS

As mensalidades custam, em média, R\$ 35. O preço inclui livre navegação, sem limite de horas, e conta de e-mail. Consulte os provedores para mais detalhes:

Estado	Nome	Telefone
Ceará	Fotalnet	(85) 272-2471
	Secrelnet	(85) 288-2000
	Terra	(85) 266-0303
DF	Prove	(61) 328-4345
	Bratelcom	(61) 349-6666
	Conectanet	(61) 326-6550
Espírito Santo	Terra Plus	(27) 200-3305
Minas Gerais	Terra Plus	0800-152677
	Easy Way	0800-150622
	Horizontes	(31) 289-1900
	TBA	(31) 223-3300
Paraná	Speedway	(41) 333-1444
	Axios	(41) 324-1993
	Ipnet	(41) 345-2040
Rio de Janeiro	@Jato	0800-166505
	UOL	0800-201234
	Terra Plus	0800-152677
	Cetroin	(21) 542-4849
	Rionet	(21) 532-2280
São Paulo	Netfly	(21) 567-1900
	@Jato	0800-166505
	UOL	(11) 3224-4005
	Terra Plus	(11) 3677-1010

De comprar, todo mundo gosta. Pinta aquele jogo novo, que você viu em várias matérias de Pré-Estréia, cada uma falando mais



coisas sobre as inovações gráficas, os recursos técnicos, a jogabilidade maravilhosa e por aí afora. É claro que o game pintou primeiro nos Estados Unidos ou no Japão e ainda vai demorar uma cara pra chegar no Brasil (cada vez menos, é verdade, pois a galera dos games começa a olhar mais para nós). Navegando pela Internet, você começa a levantar um monte de sites – americanos, europeus etc. – que vendem aquele seu jogo dos sonhos e entregam em dois ou três dias, quentinho, na sua casa. Pois bem, meu velho, eu quero saber de que tempo você é, ou melhor quanta firmeza você sente no comércio online, seja a venda feita por sites americanos, brasileiros ou de onde forem. Para a minha pergunta – Você compra jogos pela Internet? – você pode escolher uma dessas respostas: não faço compras online; não, meu pai não me empresta o cartão; sim, com o meu cartão de crédito; sim, com o cartão de crédito do meu pai (responsável). Entre no site e faça o seu clique do mês!

BILL GAMES



**CIRCUITO
ABERTO**

DO JOYSTICK

Tony Hawk, Bob Burnquist e Steve Caballero, três dos maiores feras do circuito profissional na atualidade, dão alguns toques para a galera que quer se converter à confraria do skate. Equipamentos de segurança, os melhores movimentos, estilo, os caras falam sobre tudo que pode fazer de você, que já é fera radical nos games, um skatista na vida real



PARA AS RUAS

Desde o tempo em que os gráficos não ajudavam muito, os produtores de games tentam associar a atitude e os movimentos dos esportistas radicais aos seus jogos. Em muitos casos, conseguiram reproduzir a atmosfera, mas o realismo ficou muito pra trás. Com a série Tony Hawk's Pro Skater o negócio foi diferente. A Activision acertou a tacada. A primeira versão do jogo ficou entre as mais vendidas nos Estados Unidos – também foi muito bem no Brasil – e, além de fazer muita gente ficar horas à frente do videogame, ajudou na febre das manobras reais, com skate de verdade. Com Tony Hawk's Pro Skater 2, o realismo aumenta. E para quem está a fim de aprender os caminhos para ser um bom skatista na vida real, juntamos um trio de primeira para contar seus macetes. Tony Hawk, Steve Caballero e o brasileiro Bob Burnquist trocam uma idéia sobre a vida de skatista e como fazer para virar fera.

SGP: Quanto custa um equipamento de qualidade para iniciantes? Quais são os elementos essenciais que eles devem comprar no começo?

Steve Caballero: O equipamento profissional dura mais do que os mais baratos. Se o problema é dinheiro, comece com uma prancha de skate em promoção, que gira em torno de US\$ 30, US\$ 50 numa loja de brinquedos, ou uma prancha de maior qualidade numa loja de skates, que custa algo em torno de US\$ 75, US\$ 150 quando vem com o pacote completo (prancha, mecanismos + rolamentos etc. – e rodas) aqui nos Estados Unidos.

Tony Hawk: Espere gastar pelo menos US\$ 100 no material todo. Eu também recomendo joelheiras, cotoveleiras e capacete.

Steve: Você pode encontrar capacetes, joelheiras e cotoveleiras mais barato em loja de brinquedos. Eu comprei uma joelheira e uma cotoveleira numa loja de brinquedos para minha filha, e me custaram US\$ 4.99; mas quando ela ficar mais velha, eu vou ser obrigado a comprar um equipamento de segurança de melhor qualidade numa loja de skate – que custa em torno de US\$ 50 (só considerando as joelheiras e cotoveleiras!).

Bob Burnquist: Eu iria direto para os equipamentos de qualidade –

eles duram mais e você não estaria apoiando uma rede de supermercados que na realidade não faz nada pelo mundo do skate. Se você pode gastar um pouco mais, vá a uma loja especializada e peça ajuda, os skatistas são uma grande família, e se começar certo, todos os skatistas serão beneficiados.

SGP: Que medidas de segurança um skatista iniciante deve tomar?

Bob: Bem, eu diria que você tem de estar ciente do que está fazendo – os riscos estão lá para todos. Eu definitivamente aconselharia a usar capacete, especialmente quem gosta de fazer movimentos de transição e downhills. Tendo experiência ou não, todos nós podemos cair.

Steve: Acho que os capacetes são obrigatórios, mas hoje é diferente de quando comecei. O skate de rua não era tão popular como é hoje, então eu cresci com todos os equipamentos, dentro da pista de skate. Andar de skate com todos os equipamentos nas ruas talvez não seja tão confortável, mas mesmo assim é muito mais seguro.

Tony: Nós temos algumas dicas de manobras no nosso Web site [birdhouse](http://birdhouse.com), www.b-house.com. Você também pode encontrar uma porrada de informações no skateboarding.com ou expn.com.

Steve: Existem várias dicas de skatistas profissionais em todas as revistas de skate como Transworld, Thrasher, Slap e Big Brother. No mundo online, você pode encontrar vários sites. Além do mais, há um mundo de vídeos que mostram aos iniciantes como fazer as manobras mais adequadas para eles. Não é a quantidade de manobras que você faz que vai torná-lo um grande skatista – o mais importante é escolher um estilo, aquele a que você vai se adaptar com mais facilidade, que se encaixe às suas características.

SGP: Quais as coisas básicas que todo skatista deveria saber antes de tentar ser fera? Quais são os primeiros truques a aprender?

Bob: Aprenda a andar sem colocar o pé no chão, mesmo para parar. Sinta sua prancha, não desista. Ollies (pequenos pulos) são divertidos também. Entre no compasso, divirta-se a cada passo.





**CIRCUITO
ABERTO**

...DO JOYSTICK PARA AS..

Tony: Comece aprendendo a sentir como dar o impulso de maneira confortável, como virar e fazer o tick-tacking (balanço). Daí você pode aprender o Ollie e dar um 180°, e até tentar os kickflips.

Steve: É uma boa idéia tentar coisas básicas como impulsionar, andar, girar, deslizar e dar uma parada. Aprenda como andar reto, impulsionar o seu pé atrás e chequar ao redor (carros, pedestres, e outros skatistas). Essa é aquela paradinha clássica de skatista, a maior chinfra. Depois que se sentir confortável no seu skate, aprender a dar Ollie ajuda o cara a progredir, a passar para um novo patamar.

SGP: Pistas de skate são a melhor opção para treinar, mas, infelizmente, nem sempre estão disponíveis. Como um iniciante pode encontrar um bom lugar para andar de skate?

Tony: Para o cara que está começando, uma ótima opção é um estacionamento vazio. Qualquer lugar que tenha poucos pedestres é sempre mais seguro. Você sempre pode construir seus próprios obstáculos para treinar, como quarter-pipes e rampas.

Steve: Tente parques, pistas comunitárias e escolas no fim de semana, porque há menos movimento. A rua da minha casa foi a minha primeira opção. Qualquer forma de pavimentação de cimento com superfícies suficientemente lisas para deslizar podem ser ótimas.

Bob: Se você não tem nada perto de você, pense em algo que tenha na sua cidade – talvez o seu pai ou o seu irmão mais velho saiba transformar sua idéia em ação.

SGP: Quais tipos de obstáculos são mais utilizados para melhorar as suas habilidades?

Tony: Grind rails, rampas, quarter-pipes, guias (ou meio-fio) e pirâmides.



Steve: Uma rampa de quarter-pipe, uma rampa de lançamento, e um grind box com borda de metal ou até uma barra de metal. Eu tenho alguns desses e ainda uso esses obstáculos para progredir nas minhas habilidades. Crianças também podem construir seus próprios obstáculos em casa – só são necessários esforço e criatividade (e, quem sabe, uma ajudinha dos pais). Eu me lembro de quando comecei a construir minhas próprias rampas com a sucata do quintal da minha casa. Era uma grande curtidão.

Bob: Movimentos de transição dão um bom embasamento e ajudam a achar seu ponto de equilíbrio. Bowl (conchas), mini rampas, rampas de todos os tipos podem ajudá-lo... ande em todas elas.

SGP: Algumas vezes skatistas, sejam novatos ou experientes, chegam a um certo nível de habilidade e não progridem mais. O que você recomenda fazer para passar para um nível acima?

Bob: Quanto mais andar de skate, melhor você fica. Todos temos a nossa maneira de andar de skate – elas têm a ver com a personalidade de cada um. Todos somos diferentes, mesmo sendo irmãos. A chave para o progresso é um incentivar o outro. Todos escalamos juntos ou todos cairemos.

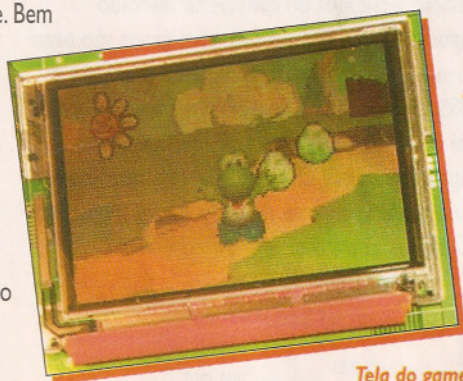
Tony: Ficar preso só a uma manobra não ajuda. Se isso rolar, esqueça-a por um tempo. Tente algo completamente diferente e especialize-se em uma outra maneira de andar de skate. Você vai descobrir que quanto mais você abrir o seu repertório, mais fáceis as manobras vão ficar. Não quebre a cabeça com uma coisa só, é improdutivo.

Steve: Não se limite a um único estilo – será de grande ajuda no futuro para se adaptar em qualquer terreno. Como no jogo de videogame do Tony Hawk, todos os profissionais que aparecem podem fazer as manobras de qualquer nível do jogo. Confiança e prática são importantes para se progredir, mas a criatividade e o empenho de cada um é que determinam quais habilidades você vai adquirir. Eu estou sempre tentando descobrir novas maneiras de fazer manobras e pular obstáculos que não foram desenvolvidos para o skate. É isso que faz o esporte ficar sempre mais legal. Mantenha sempre sua mente aberta, seja otimista, e divirta-se – essa é a essência para você se dar bem no skate.

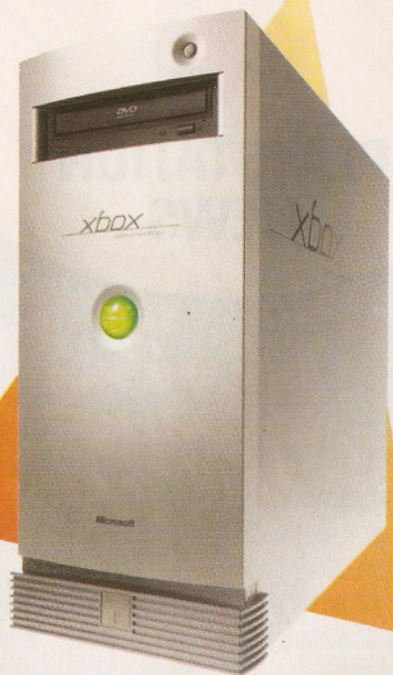


XDK: o kit de desenvolvimento do Xbox

A Microsoft revelou em agosto, nos Estados Unidos, o XDK (Xbox Developer Kit) que, como o próprio nome já diz, é o kit de desenvolvimento para o seu novo console. Bem diferente de tudo que estamos acostumados a ver, o XDK é, na verdade, um microcomputador que simula com bastante versatilidade todos os aspectos do novo console. Com ele é possível até mesmo utilizar as mídias CD, DVD, CD-RW e DVD-R. Isso vai facilitar (e muito!) a tarefa do programador, pois ele não precisará desenvolver o game em um PC para depois fazer o teste: a criação poderá ser feita diretamente no kit. Outra coisa interessante é a programação do XDK, que foi inteiramente baseada no DirectX. Ou seja, o sistema operacional usado no kit é uma versão reduzida do Windows 2000, otimizada para essa tarefa e de fácil manuseio. Cerca de 50 XDKs já estão circulando pelo mundo, e provavelmente mais uns 24 serão feitos. Segundo o gerente geral da Microsoft, J. Allard, a intenção é distribuir os kits não apenas entre as grandes software houses, mas também para as pequenas empresas até então desconhecidas, fazendo com que elas apareçam no mercado. Com isso, além de garantir um possível sustento para alguns, o Xbox vai ganhar um número maior de jogos. Porém o kit certamente não vai fazer milagres para as pequenas empresas... Como todos sabem, existem jogos bons e ruins, e programadores bons e ruins também! Há mais um ponto interessante a ressaltar sobre o XDK: provavelmente seu design vai influenciar no visual final do Xbox. Mas até o lançamento do console, previsto para o primeiro semestre de 2001, pode ser que o pessoal da Microsoft ainda faça alguma alteração no kit.



Tela do game
Yoshi Story 64 reproduzida no Game Boy Advance: perfeição surpreende



NINTENDO TAMBÉM MOSTRA O KIT DO GAME BOY ADVANCE

Logo depois de ter apresentado o Game Boy Advance na Nintendo Space World Show (leia mais informações sobre a feira na seção **Nintendo News** desta edição), no fim de agosto, a Nintendo revelou

ao site IGN o kit de desenvolvimento de seu novo portátil, que desde abril já estava nas mãos de alguns programadores. O que mais chama atenção é o aspecto rústico desses kits: a placa, com os componentes do GBA, fica totalmente aberta para exibir o resultado da programação feita. Outra curiosidade é que, apesar de ser um kit para um console portátil, seu tamanho é um pouco grande. O equipamento vem com uma tela LCD (de cristal líquido), um Slot para cartucho, uma entrada para cabo link, um controle de SNes e outro embutido na placa, uma interface para conexão com PC, um alto-falante e uma saída para fones de ouvido. Com tudo isso, dá para ter uma noção exata da performance do GBA: o som é em estéreo surround; a tela brilhante LCD permite que você jogue no escuro, sem precisar de uma luz auxiliar, como acontecia com o GB e o GBC; e a parte gráfica arrebatada. Prova disso é que o GBA suporta filminhos e até reproduz telas de *Yoshi Story 64*, idênticas às do jogo para Nintendo 64. Isso acontece porque o aparelho permite que polígonos sejam gerados (lógico que não com aquela qualidade que você vê no N64!) e não exige que os personagens tenham tamanho reduzido e limitado. Isso porque eles não ficam pixelados como no GBC, portátil que suporta sprites de, no máximo, 10 pixels. Apesar de as imagens de *Yoshi Story 64* terem sido rodadas no GBA, isso não significa que o jogo será lançado para o portátil. Foi apenas uma demo... Mas, sem dúvida, seria um título de alta qualidade!

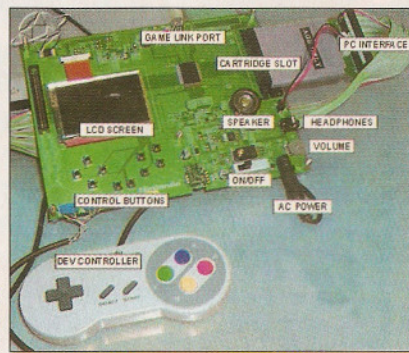


Foto divulgada pelo site IGN revela o formato rústico do kit para o GBA

SOFTWARE HOUSES QUE ESTÃO RECEBENDO O XDK

- | | | |
|-------------------------|------------------------|--------------------------|
| • Activision | • Stormfront Studios | • Lionhead Studios |
| • Epic Games | • Orbital Frog | • Rebellion |
| • Koei Co. | • Konami | • Metro 3D |
| • Titanium Studios | • Black Cactus | • Parado Entertainment |
| • Vicious Cycle | • SCI Entertainment | • 3000 AD |
| • Elixir Studios | • Kalisto | • Capcom |
| • Electronic Arts | • The Whole Experience | • Kodiak |
| • Red Storm | • Take Two | • Amazing Games |
| • Infogrames | • Pipeworks Software | • Bungie |
| • Thrushwave Technology | • Fox Interactive | • Namco |
| • id Software | • HotGen | • Climax Group |
| • Midway | • Ronin Entertainment | • Savage Entertainment |
| • Ubi Soft | • Tremor Entertainment | • Steel Monkeys Frontier |
| • Hasbro Interactive | • Coresoft | • Darkworks |
| • Particle Systems | • Argonaut | |
| • Totally Games | • Funcom | |



PLAYSTATION NEWS

Mais uma boa notícia: Quake III

O melhor jogo de tiro multiplayer 3D vai ganhar uma versão para PS 2. Quem está torcendo o nariz com a boa notícia são os programadores. Na versão para Dreamcast, as coisas para eles andaram mais rápido, porque a programação para o console se assemelha um pouco à do PC. No caso do PS 2, os caras praticamente terão de reprogramar o jogo inteiro e enfrentar um árduo caminho, já que as ferramentas para o console não ajudam.

Dragon Quest VII é fenômeno de vendas



Um verdadeiro furacão. Essa é a melhor definição para a chegada de DQ VII no Japão. Na primeira semana, o game alcançou nada menos

que 3,2 milhões de cópias vendidas, superando até Final Fantasy IX. Parece que os jogadores de lá estavam com muita saudade desse clássico, que até então não tinha nenhuma versão para 32 bits.

Competição de Tony Hawk's 2 deu US\$ 10 mil



Sean Forntenot, 17 anos, de Los Alamitos, Califórnia, ganhou recentemente a bolada de US\$ 10 mil. Ele conseguiu pontuação final de 3.463.009, o suficiente para garantir o primeiro lugar em uma competição de Tony Hawk's 2, realizada em São Francisco, no mesmo local onde aconteceram os X-Games, as Olimpíadas dos Esportes Radicais.

PS 2 desembarca na terra do Tio Sam em 26 de outubro, com títulos inéditos

No dia 26 de outubro é a vez de os americanos fazerem filas para comprar a nova máquina de última geração da Sony. O tão esperado lançamento do PlayStation 2 nos Estados Unidos terá algumas novidades em relação à chegada do console ao mercado japonês. Só pra começar, os americanos vão pagar menos pelo PS 2: o preço sugerido pela Sony é US\$ 299. Ou seja: o console nos Estados Unidos vai custar cerca de US\$ 100 a menos que no Japão. Além disso, eles terão de cara mais jogos para testar o console. Ao todo, foram prometidos 23 títulos, entre eles alguns

ainda inéditos, que sequer foram lançados no Japão e serão exclusividade da terra do Tio Sam. A máquina também

é um pouco diferente do modelo japonês. As principais novidades são uma bainha de 3,5 polegadas para o uso de um hard disk, que antes não existia; uma unidade de expansão para rede, que será útil principalmente nas conexões de banda larga; e o funcionamento do DVD Player, agora gerenciado por um software interno (no modelo japonês o software ficava no memory card). Outra coisa importante: aquele problema de erro que o memory card apresentava não existe mais. Para os brasileiros que estiverem a fim de ter o console imediatamente após o lançamento americano, a solução é comprar online. O envio, normalmente é feito via Fedex. Fique atento: além do preço que o site (veja alguns endereços na página ao lado) cobrar de você, acrescente de 80% a 100% desse valor. Esse é mais ou menos o preço dos impostos que você pagará para importar o PS 2. A entrega costuma ser rápida. Em cerca de três dias você poderá ter seu PS 2 nas mãos. O console virá com memory card, joystick e um cabo de áudio e vídeo. Se puder, ligue-o em um bom som de primeira e numa bela TV para aumentar o divertimento e, principalmente, melhorar a qualidade dos filmes em DVD, já que a maioria deles segue o padrão americano.



PLAYSTATION 2 NOS EUA

Preço: US\$ 299

Dimensões:

Largura - 301 mm
Altura - 78 mm
Profundidade - 182 mm
Peso - 2,4 Kg

Padrões aceitos: CD-ROM de PlayStation
CD-ROM e DVD-ROM de PlayStation 2
CD de música
Video de DVD

Lançamento: 26 de outubro de 2000

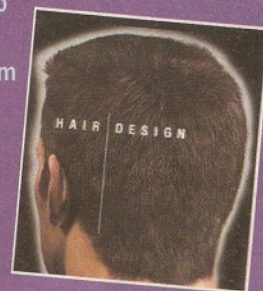
Entradas/saídas: 2 entradas para controles
2 portas para Memory Card
1 saída múltipla de sinal de vídeo e áudio
1 saída óptica de sinais digitais de áudio e vídeo
2 portas USB
1 porta IEEE1394
1 interface PC Card Type III
1 suporte para drive de 3.5 (Hard Disk)
1 unidade de expansão para rede

Inclui:

1 controle Dual Shock 2
1 memory card de 8 Mega
1 CD demo
1 cabo de vídeo composto
1 cabo de força

Square vai à Nasdaq com Final Fantasy

A Square pretende ganhar alguns trocados no mercado de ações da Nasdaq, a bolsa que cuida do mundo da tecnologia. A empresa anunciou que pretende iniciar em dezembro a venda de ações do filme de Final Fantasy, medida que deverá ajudar nos custos de produção. Até agora, o filme já consumiu mais de US\$ 100 milhões, mas provavelmente o gasto vai superar a barreira dos US\$ 200 milhões até o fim da produção. Por que tudo isso? Entre no site www.finalfantasy.com e puxe o filme de 9 Mega em Quick Time. Você vai ver que o custo é justificável...



Todos os jogos programados para a estréia

Armored Core 2

Dark Cloud

Dead or Alive 2: Hardcore

Dynasty Warriors 2

ESPN International Track and Field

ESPN X-Games Snowboarding

Eternal Ring

Evergrace

Fantavision

Gran Turismo 2000

Madden NFL 2001

NFL Gameday 2001

Ready 2 Rumble: Round 2

Ridge Racer V

Roadster Trophy

SSX

Smuggler's Run

Street Fighter EX 3

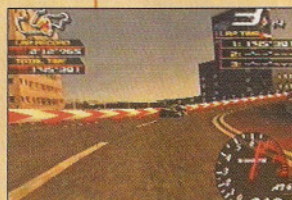
Summoner

Swing Away Golf

Tekken Tag Tournament

Time Splitters

X-Squad



Onde comprar online (PS 2 e jogos)

www.gamecave.com

www.tronixweb.com

www.amazon.com

Agenda de lançamentos PlayStation

Jogo	Gênero	Data
Lego Stunt Rally	Corrida	01/10
DarkStone	Ação	02/10
Lunar 2: Eternal Blue	RPG	02/10
Martina Gothis	Ação	02/10
Mort the Chicken	Ação	02/10
MTV Sports:		
Ultimate BMX	Ação	02/10
NBA Shootout	Esporte	02/10
RPG Maker	RPG	02/10
Dragon Tales	Ação	03/10
Harvest Moon:		
Back to Nature	RPG	10/10
HBO Boxing	Esporte	11/10
Mary Kate & Ashley		
Mystery Mall	Ação	11/10
Nascar Racers	Esporte	11/10
Rollcage 2	Corrida	11/10
Donald Duck	Ação	16/10
Jungle Book	Ação	16/10
Mega Man Legends 2	RPG	16/10
Tom & Jerry in House Trap	Ação	17/10
NBA Live	Esporte	18/10
FIFA 2001	Esporte	25/10
Flintstones Bedrock		
Bowling	Esporte	25/10
Breath of Fire IV	RPG	31/10
Evil Dead:		
Hail to the King	Ação	31/10
Blade	Ação	02/11
Cool Boarders 2001	Esporte	02/11
Crash Bash	Ação	02/11
Spyro: Year of The Dragon	Ação	02/11
Final Fantasy IX	RPG	14/11
Tales of Eternia	RPG	Sem Previsão

Sony compra RTime, do ramo da Internet

A Sony já começou a investir pesado na conexão de seus consoles à rede. No fim de agosto, a gigante japonesa comprou a RTime, empresa que fornece produtos e serviços para a interação em tempo real na Internet e também em outros tipos de redes. A grande performance da RTime nessa área deixou a Sony muito bem "armada" para a futura implantação da rede do PlayStation 2 e também de outros produtos e serviços que devem aparecer mais para frente.

Agenda de lançamentos PlayStation 2

Jogo	Gênero	Data	Jogo	Gênero	Data
Age of Empires II	Estratégia	Novembro	Silent Scope	Tiro	Novembro
Carrier	Ação	Novembro	The Lost	Ação	Novembro
F1 Championship	Esporte	Novembro	VIP	Ação	Novembro
Jungle Book	Ação	Novembro	Galleon	Ação	Dezembro
Midnight Club	Corrida	Novembro	Star Wars:		
Off Road Thunder	Corrida	Novembro	Super Bombad Race	Corrida	Janeiro
Oni	Ação	Novembro	500 GP	Esporte	Sem previsão
Rayman 2	Ação	Novembro	One Four	RPG	Sem previsão
Onimusha	Ação	Novembro	Popolocrois III	RPG	Sem previsão
Revolt 2	Corrida	Novembro	Final Fantasy X	RPG	Sem previsão
Shadow of Destiny	Ação	Novembro	ZOE	Ação	Sem previsão



PLAYSTATION
PRÉ-ESTRÉIA

Driver 2



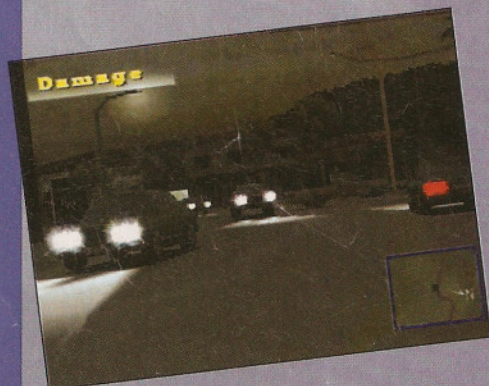
INFOGRAMES
Corrida

Disponível em 31 de outubro de 2000

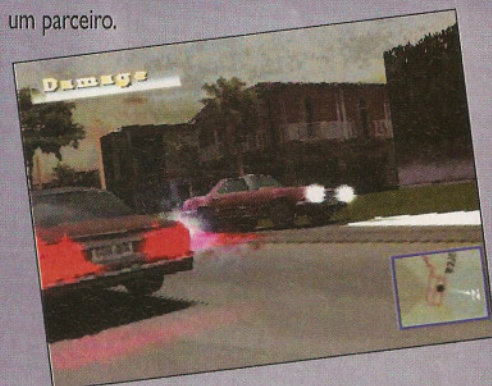
O sucesso **Driver** está de volta ao PlayStation. **Driver 2** trás uma corrida ainda mais rápida e emocionante, recheada com diversos cenários: novas cidades, ambientes mais detalhados e novidades na jogabilidade. Entre as cidades onde vão rolar pegadas de arrasar está o Rio de Janeiro (para a alegria dos brasileiros), além das americanas Las Vegas e Chicago, e a cubana Havana. Cada uma dessas cidades mostra traços arquitetônicos bem característicos. As texturas estão muito bem detalhadas, ajudando a diferenciar



cada uma delas. Mas os cenários não se restringem apenas às cidades. Pegando as estradas você pode chegar ao campo ou às montanhas. Seu personagem, Tanner, terá diferentes habilidades e mais opções de carros. Uma dessas novas habilidades (por incrível que pareça) é descer do carro, coisa que não era possível na primeira versão do jogo, e que mudou bastante o conceito da jogabilidade. Agora Tanner poderá entrar nas casas para procurar alguma coisa ou encontrar alguém, e muitas vezes terá de perseguir pessoas à pé. Se



quiser, ele pode até entrar em carros ou ônibus que estiverem passando na rua. Ou seja, o game ganha mais cara de filme de ação. Outra novidade em relação ao original é o modo 2 jogadores, em que você pode competir ou jogar no mesmo time de um parceiro.



Persona 2: Eternal Punishment

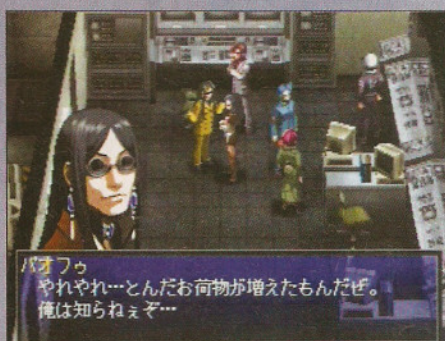


ATLUS
RPG

Disponível em novembro de 2000

Os americanos só puderam curtir a primeira versão de **Persona**, que apareceu em 1996. Já a primeira parte dessa segunda versão, **Sin Stateside**, foi lançada somente no Japão.

Eternal Punishment seria a segunda parte, apesar de contar com uma história totalmente independente dos jogos anteriores. Alguns dos personagens são os mesmos, só que agora apareceram mais velhos. O grande diferencial de **Persona** em relação aos RPGs tradicionais é a

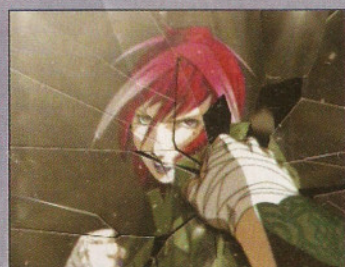


representação de um mundo real e uma história que acontece no presente, ao invés de trazer de volta épocas medievais, tempos futuros ou mundos diferentes.

O título **Persona** vem do fato de os personagens poderem recorrer aos espíritos de nome **Persona** para ajudá-los nas batalhas mais difíceis.



O que proporciona mais opções ao jogo é um sistema em que, criando boatos durante as conversas com outros personagens, você pode alterar alguns acontecimentos.



The World is not Enough



ELECTRONIC ARTS
Ação

Disponível em 8 de novembro de 2000

Depois do fracasso de **Tomorrow Never Dies** para o PlayStation, chega o novo **007, The World is not Enough**. Infelizmente essa versão não vai apresentar o modo Multiplayer, a grande atração de **GoldenEye 007** para o N64. O grande lance do game é apostar em cenas de muita ação e missões bastante variadas, que vão de simples sabotagens a batalhas envolvendo

terroristas internacionais. Muitas das cenas saíram do próprio filme, como aquela seqüência da perseguição nos skis (que ainda não está pronta). As cenas de ação vão estar ainda mais empolgantes pela possibilidade de aparecerem até seis personagens ao mesmo tempo na tela. Os gráficos estão caprichados, com cenários e personagens bastante detalhados. A versão para o N64 promete ser muito diferente.





PLAYSTATION 2
PRÉ-ESTRÉIA

Motor Mayhem

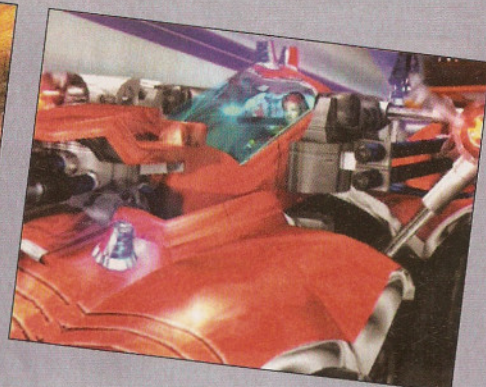


INFOGRAMES

Corrida

PlayStation 2

Disponível no 2º bimestre de 2001



A Infogrames é responsável pelo primeiro game de combate entre carros desenvolvido para o PlayStation 2. **Motor Mayhem** segue o estilo de **Twisted Metal** e **Vigilante 8**, com uma diferença: os personagens ganharam mais espaço em cena do que é costume nos jogos do gênero. Durante os combates, os motoristas – que vão desde os tipos humanos mais comuns até criaturas esquisitíssimas – aparecem muito bem-detalhados e com movimentações bastante

realistas. Você consegue até

enxergá-los fazendo manobras dentro das máquinas! Desde o início do jogo, os personagens têm à disposição diversos tipos diferentes de armas. Só que, conforme pegam mais armas ou turbos para os carros durante as fases, podem melhorar ainda mais sua performance e seu poder de fogo. Além disso, cada motorista possui uma habilidade específica para ataques especiais, que podem ser usados com diferentes combinações de botões. A

interação com os cenários (alguns secretos) é muito boa, o que possibilita que você consiga pegar até itens escondidos em telhados. Para aqueles que gostam de variedade de cenários e carros, a diversão está garantida, inclusive no modo Multiplayer. E os gráficos, totalmente em 3D, prometem não decepcionar!



Angelique Trois



KOEI
Estratégia

Disponível no 2º semestre

PlayStation 2

Como o título já diz, a personagem principal é Angelique, uma garota que se torna líder de sua nação e precisa aprender a se virar



nessa nova vida. Não bastassem suas preocupações políticas, Angelique tem de ficar esperta até mesmo com seus pretendentes, pois eles podem estar de olho em seu poder.

Nas situações difíceis do jogo, você poderá pedir ajuda aos conselheiros da moça.

Mas prepare-se, caso tenha gostado da história: os gráficos em 2D são meio pesados, excessivamente coloridos.



Unison



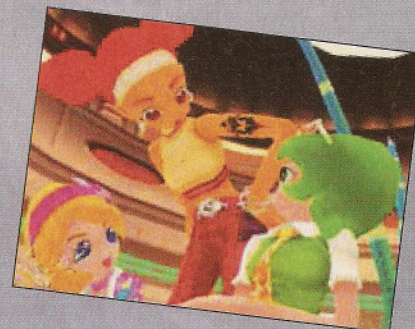
TECMO
Música

Sem previsão de lançamento

PlayStation 2

No futuro, um regime musical rigoroso imposto pelo ditador Ducker proíbe a dança. O inimigo número 1 do Estado é o grupo Unison, que comanda um programa pirata de TV dedicado à música e à dança. Você vai entrar no comando desse grupo, que tenta combater o regime de Ducker, e, de quebra, balançar o esqueleto. Com bons gráficos e personagens engraçados (ao estilo de *Bust-a-Move* e *Space Channel 5*), **Unison** é um game de

música que possui uma história cheia de bandidos e mocinhos, raridade entre os jogos do gênero.



Seven



NAMCO
RPG

Disponível em dezembro de 2000

PlayStation 2

Desenvolvido no formato DVD, **Seven** mistura o sistema de jogo de *Ogre Battle* com os gráficos de *SaGa Frontier 2*. O título se refere a sete grandes guerreiros que usam armas lendárias para expulsar uma legião de demônios do mundo de Akurarind. Depois de mil anos de paz e tranquilidade, os demônios voltam para tocar o terror. A esperança está concentrada em um cavaleiro aprendiz que decide ficar na vila de Morumosu para combater o mal. Os gráficos, feitos em 2D, são ótimos.



Dream Audition



JALECO
Música

Disponível no 2º semestre

PlayStation 2

Os cantores de chuveiro vão poder soltar a voz e curtir o som das mais famosas bandas pop japonesas em **Dream Audition**. O jogo já vem equipado com um microfone e um conversor que devem ser ligados ao PlayStation 2. Basta escolher o modo de jogo. No Arcade, você seleciona uma das 100 músicas e canta seguindo a letra, enquanto é acompanhado por uma banda de personagens bonitinhos. Só o "lá-lá-lá" já resolve e, no final, você recebe uma nota. Existem também modos como o Karaoke, no qual não há nota, e o Key, para aqueles que já são mais experientes.





P.STATION

Tony Hawk, o Pelé do skate, outra vez na área

**Tony Hawk's
Pro Skater 2**
9.8

Activision	Controle - livre e preciso	10
Esporte	Diversão - total e absoluta	10
2 jogadores	Gráfico - texturas radicais	9
Memory Card	Som - Public Enemy. E ponto 10	

TONY HAWK'S PRO SKATER 2


Por Lord Mathias

Você já deve estar cansado de ver aqueles jogos (muitos filmes também) que, depois de arrebentar na primeira versão, são aquela "nhaca" quando chegam ao número 2. Pois é, com Tony Hawk e seus amigos skatistas, acontece o contrário. O que era bom ficou ainda melhor. Tony Hawk's Pro Skater 2 supera o original em todos os aspectos. As fases estão ainda maiores e com mais áreas a serem exploradas, algumas delas representando pistas de verdade como Philadelphia's Love Park, Manhattan e Skate Street Ventura. Gráficos detalhados e texturas



DICA: para fazer o famoso giro de 900 graus de Tony, aperte → e ↓ quando seu Special Meter ficar amarelo. Você irá precisar de bastante ar



bem trabalhadas continuam mantendo o bom nível. A trilha sonora é dez, apresentando astros como Rage Against the Machine, Bad Religion e os feras do Public Enemy, meu som predileto. Ao longo do jogo, conforme você for ganhando pontos pode equipar seu skate ou melhorar as habilidades do seu skatista. Manobras ainda mais incríveis podem ser feitas graças à precisão dos controles. O que faltava na primeira versão também já foi providenciado: o modo Multiplayer. Melhor que isso, só a entrevista de Tony Hawk, Bob Burnquist e Steve Caballero no Circuito Aberto desta edição.



DICA: muita atenção na maneira como finaliza suas manobras. Voltar bem

ao chão pode ser tão importante quanto os movimentos que você fizer



DICA: fazer manobras com a posição invertida é mais difícil, mas também dá mais pontos



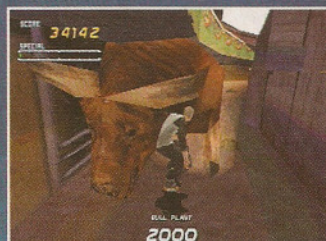
DICA: para conseguir um bônus, pule da cerca para o balcão do Snack Bar, no Central Park Dealer Gap



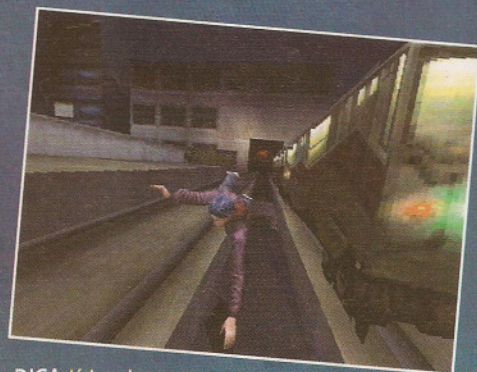
DICA: tarefas pequenas são boas para multiplicar seu bônus, realize várias delas



DICA: encontre todas as notas de US\$20, US\$ 50 e US\$100 antes de terminar uma fase. Fique atento, principalmente quando estiver fora dos quarter-pipes



DICA: que tal dar uma de cowboy de skate? Caso se dê bem, você conseguirá 2.000 pontos



DICA: já imaginou correr mundo de skate? Você pode ir da França ao México e a Nova Iorque, mas fique ligado nos trens do metrô



DICA: em School II, siga o carro de golfe. Ele levará você a todas as letras (em ordem) da palavra SKATE



DICA: você ganha dinheiro ao fim de cada competição. Se ficar mal colocado, você receberá pouco. Então, opte por começar a competição de novo



DICA: no início da fase School II, ganhe velocidade no quarter-pipe para utilizá-la na pequena rampa perto do sino (à direita). Use a rampa para dar um grind na tenda e atravesse o vidro para dar um passeio radical pelo beiral do telhado



DICA: para achar a Secret Tape em Nova Iorque, primeiro abra o metrô com os cinco símbolos. Depois, siga as trilhas até chegar a uma meia ponte. Pule entre os dois segmentos da ponte para pegar o item



DICA: você pode conseguir grandes combos com comandos manuais. Aperte ↑, ↓ ou ↓, ↑ para interligar duas manobras



DICA: guardar seu dinheiro até o fim da primeira competição garante várias manobras radicais. Mas pode ser mais útil gastar a grana em upgrades. De todo jeito, há risco: se gastar a grana, você não terá como conseguí-la de volta



DICA: para pegar o bônus Humpty Humps em Marselha, pule de um Bowl para outro



DICA: quando estiver em um half-pipe, emende rápido duas manobras consecutivas para aumentar seu número de combos



DICA: pule ao lado da estátua, em Nova Iorque, para ganhar um bônus





PLAYSTATION

Dupla ganha aliado para vingar o mestre ninja

Tenchu 2: Birth of the Assassins

8.0

Activision	Controle - muitas variações	8
Ação/Luta	Diversão - golpes fatais	9
1 Jogador	Gráfico - falhas poligonais	7
Memory Card	Som - clima de suspense	8



Por Lord Mathias

Tenchu 2 traz de volta Rikimaru e Ayane em uma aventura de arrepiar. Só que, desta vez, a dupla vai contar com a ajuda de Tatumaru para vingar a morte do grande mestre ninja, que foi assassinado por uma gangue inimiga. Cada um dos personagens tem características e habilidades diferentes. Rikimaru é um cara técnico, que maneja a espada como ninguém, enquanto Ayane usa muito bem sua agilidade e rapidez, além de suas duas catanas (espadas pequenas). Já o



DICA: para se defender do ataque inimigo, simplesmente pressione o direcional para trás na hora em que ele aplicar o golpe

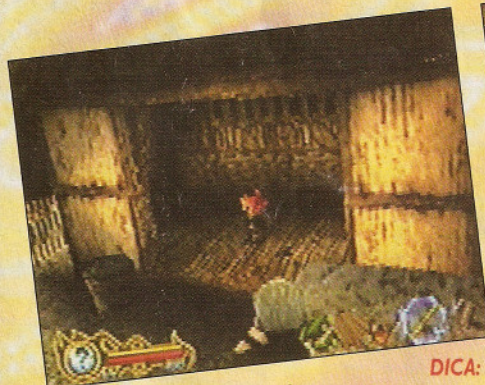


DICA: para andar encostado na parede, basta segurar R1. Assim o inimigo não o verá

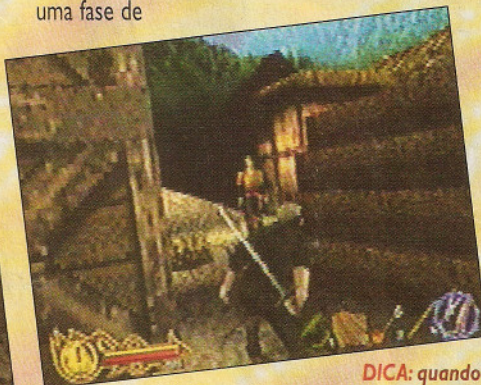
negócio de Tatumaru é porrada mesmo: ele usa e abusa de socos e chutes contra os inimigos. Além disso, o trio poderá contar com itens adicionais, como zarabatanas e capas camufladas. Antes de o jogo começar pra valer, você tem de passar por uma fase de

TENCHU 2

treinamento, na qual vai aprender golpes, pulos e outros movimentos úteis para encarar as lutas numa boa. Ao todo são 27 fases: 10 de Rikimaru, 10 de Ayane e 7 de Tatumaru. Apesar de o gráfico não agradar muito (existem alguns defeitos visíveis!), os golpes fatais do game são um show de diversão. O controle tem grande mobilidade, e os efeitos sonoros são de primeira!



DICA: use a zarabatana para matar um inimigo de longe. O tiro é fatal



DICA: quando o inimigo estiver prestes a perceber sua presença, aperte R1 e não se mexa. Você ficará abaixado e passará despercebido



DICA: cuidado com o piso de cor diferente. Ele esconde armadilhas



DICA: destrua todos os barris, caixas e cestas que encontrar. Existem itens escondidos dentro deles



DICA: não passe por cima dos sinos presos no chão. Eles atraem a atenção dos inimigos



DICA: aperte ↑ duas vezes e depois o botão da espada. Você cravará a espada no inimigo

Mantenha o clima das Olimpíadas de Sydney

Sydney 2000

9.0

Eidos	Controle - meio complicado	8
Esporte	Diversão - vários esportes	10
2 Jogadores	Gráfico - bastante realista	9
Memory Card	Som - dance total	9



Por Chris Combo

Os fãs do esporte, como euzinha, com certeza devem estar curtindo de monte (ou ter curtido, dependendo de quando você está lendo essa matéria!) as últimas Olimpíadas do século, realizadas na Austrália. E é claro que eu não deixaria de aproveitar esse clima olímpico para apresentar pra você **Sydney 2000**, game da Eidos para PlayStation que em breve vai estreiar também em outros consoles. A diferença básica em relação a outros jogos do gênero, como **International Track & Field** (também do PlayStation), por exemplo, é que **Sydney 2000** é oficial dos Jogos Olímpicos deste ano, portanto traz somente



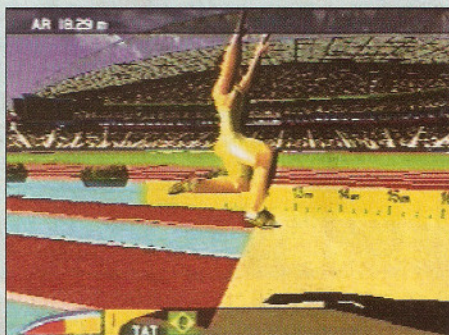
DICA: aproveite os 100 metros rasos para ganhar o primeiro

lugar, pois essa é a prova mais fácil do jogo

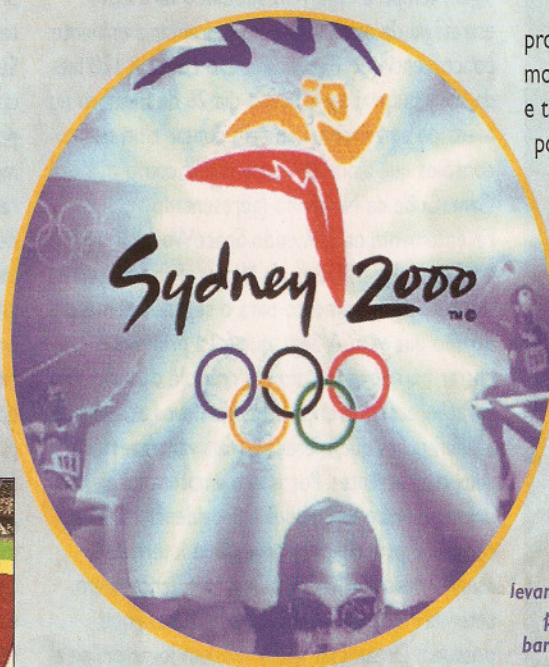
DICA: no arremesso de dardo, não deixe para lançá-lo muito perto da linha, pois a jogadora sempre dá alguns passos a mais



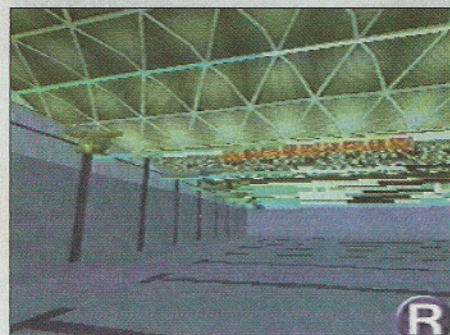
DICA: no arremesso de peso, preste muita atenção à flecha que aparece no chão. Ela indica para onde você jogará o peso



DICA: no salto triplo, corra somente antes de dar o primeiro salto. Depois só use o botão de pulo



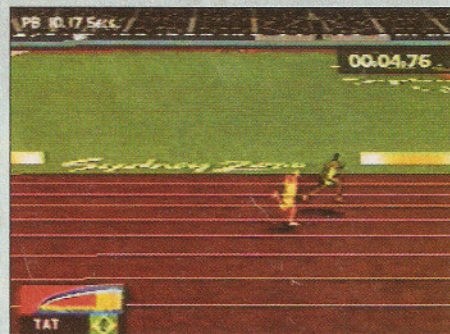
DICA: muito cuidado no salto em altura. Se você não aceitar a altura sugerida, ela aumentará e a prova ficará mais difícil



DICA: nos 100 metros de natação estilo livre, não pare de nadar na hora da virada olímpica, pois ela acontece automaticamente

provas específicas da competição. São 12 modalidades no total, entre elas natação, atletismo e tiro ao alvo. Antes de entrar na disputa, você pode passar pelo modo Coaching para conseguir algumas dicas fundamentais para se dar bem em todas as modalidades. Desafie sua própria sombra e, quando estiver seguro, entre na competição. Os gráficos são de primeira, e a movimentação dos atletas é bem realista, assim como suas expressões de cansaço ou alegria. A narração é bem informativa e o som da torcida, contagiante. Para você que sempre quis ganhar uma medalha olímpica, essa é a chance!

DICA: no levantamento de peso, solte a barra somente quando as três bolinhas estiverem cheias



DICA: antes de partir para as Olimpíadas, dê uma treinada no modo Coaching e desafie sua própria sombra



DREAMCAST NEWS

Mouse e cartão de Internet para DC



Um pouco antes da SegaNet ir ao ar, a Sega americana anunciou o

lançamento de dois novos acessórios para o Dreamcast. Um deles é um cartão de Internet para conexão à rede por banda larga e o outro um mouse. Segundo o diretor de Marketing da Sega of America, Charles Bellfield, o cartão de Internet deve sair por um prequinho camarada. O mouse ainda não tem preço definido, mas deve ser lançado no início de outubro, juntamente com Quake III Arena.

ICQ para os usuários na Europa

O Dreamkey 2.0, última versão do software de Internet para o Dreamcast europeu, vai contar com um recurso semelhante ao do conhecido ICQ, que permite que você mande mensagens instantâneas para outras pessoas conectadas à rede e consulte se os seus amigos estão online. Para os usuários do Dreamcast na Europa, a coisa não será muito diferente, só que eles terão uma grande vantagem. Como o software é compatível também com o microfone do Dreamcast, eles poderão conversar com amigos que estiverem online.

Sega reduz preço do Dreamcast e lança acessórios para lutar com o PS 2



O Dreamcast, o mais antigo console de 128 bits, vai custar US\$ 149 nos EUA, Canadá e Europa; abaixo, a DreamEye, uma câmera digital que será lançada em breve na terra do Tio Sam



Sega, além de baixar o preço do console, também

O preço do Dreamcast nos EUA, Canadá e Europa vai sofrer uma bela redução: de US\$199 para US\$149. É que há algum tempo a Sega vem adotando uma nova estratégia de marketing para enfrentar a iminente concorrência do PlayStation 2, o console 128 bits da Sony que vai ser lançado dia 26 de outubro no mercado americano. Isso sem contar com os consoles que ainda estão no forno, como o GameCube da Nintendo (apresentado recentemente na Nintendo SpaceWorld Show, em Tóquio) e o X-Box da Microsoft, ambos com previsão de lançamento para o segundo semestre do ano que vem. A Sega, que foi a primeira a entrar no mercado com um console da nova geração, está correndo atrás de novos acessórios e diferenciais que ofereçam mais vantagens que seus concorrentes. Por isso a empresa foi a primeira entre as grandes a providenciar um provedor próprio para conexão à Internet. É através desse provedor, a SegaNet (lançada em setembro nos EUA), que os americanos que possuem Dreamcast agora podem jogar online e acessar qualquer tipo de informação na rede. Para tentar desbancar o PlayStation 2 nos EUA, a

promoveu o seguinte desconto: os americanos terão a oportunidade de experimentar a SegaNet, totalmente de graça, por 50 horas. Se quiserem manter o serviço, podem assinar o provedor por 18 meses, pagando US\$ 21,99 por mês. A grande vantagem é que, fazendo isso, eles receberão de volta um cheque de US\$ 150, além de um teclado para navegação na Internet. Ou seja, ao preço de US\$ 149, o Dreamcast sairá praticamente de graça, e o usuário só paga o provedor. Fazendo uma comparação entre o preço do Dreamcast reduzido e o provável custo do PlayStation 2 em seu lançamento americano, podemos dizer que pelo preço do console da Sony com um controle Dual Shock (US\$ 300), é possível comprar um Dreamcast, pelo menos um jogo, um controle extra e uma VMU. A Sega também será a primeira a possibilitar conexão em banda larga, via adaptador para Ethernet (coisa que o PS 2 só vai providenciar no ano que vem), e a lançar um mouse (leia nota nesta página) que vai facilitar a vida de quem curte jogos de

EUA ganham modelo preto do Dreamcast

Em 15 de setembro, a Sega americana lançou uma versão preta de seu console de 128 bits. Na verdade, o novo modelo faz parte de um pacote que inclui também um controle e dois bons títulos de esporte da Sega – NBA 2K e NFL 2K. Tudo sai por US\$ 216,96. As especificações técnicas do console preto são iguais às do original, cinza. A novidade, além da cor, é o logo da Sega Sports. Recentemente a Sega japonesa também lançou sua versão escura do Dreamcast.



tiro em primeira pessoa, como Half Life, Quake e Unreal Tournament. Outra novidade a ser lançada em breve é um ZIP drive de 100 MB que vai permitir o armazenamento de uma grande quantidade de informações, entre elas arquivos de Internet, som e vídeo, e-mail e muito mais. Entre os planos ainda não confirmados pela Sega estão o desenvolvimento de um drive de DVD (para não perder terreno para o PS 2, que já é compatível com esse formato) e o lançamento nos Estados Unidos de uma câmera digital chamada DreamEye, que já foi lançada no Japão e pode captar até mesmo imagens em movimento. Com todas essas novidades, a meta da Sega é instalar uma base de 5 milhões de unidades de Dreamcast nos EUA até março de 2001. Para os brasileiros que curtem o Dreamcast, a Tec Toy, representante da Sega no Brasil, tem duas notícias, uma boa e uma ruim.

ZIP drive de 100 MB permitirá o armazenamento de arquivos de Internet, som e vídeo, e e-mails



Primeiro a ruim: por aqui o console não vai ter nenhuma redução de preço, como na terra do Tio Sam. Portanto o preço continua o mesmo: R\$ 699. Só que tudo pode mudar caso a notícia boa se concretize: existem negociações com a Sega da América para estender aos brasileiros o provedor SegaNet. Isso quer dizer que é possível que nós também possamos assinar a SegaNet para ter acesso ao conteúdo exclusivo do provedor, que hoje está limitado às fronteiras americanas.

Digital Island assume a divulgação da SegaNet

Além da redução do preço do Dreamcast, a Sega resolveu investir pesado também no marketing da SegaNet, o primeiro site de games que funciona como provedor de Internet para os usuários do console. Para melhor divulgar o portal, a Sega firmou uma parceria com a Digital Island, uma conceituada empresa de e-business que será responsável pela apresentação de oito grandes eventos ao vivo na SegaNet. A intenção? Simplesmente promover o portal. Ficará a cargo da empresa providenciar todos os serviços necessários para acompanhar tais eventos, como a contratação da equipe de filmagem, a edição e a distribuição das imagens. A estréia da transmissão ao vivo na SegaNet aconteceu no dia

do lançamento do portal, em 7 de setembro. Direto de Nova Iorque, a personagem Ulala – repórter do jogo Space Channel 5, da Sega – apresentou o MTV Music Awards (prêmio que a MTV americana dá para os melhores clips do ano). De quebra, Ulala ainda entrevistou astros da música rock e pop americana. A cobertura seguinte foi do primeiro campeonato de snowboarding indoor, que aconteceu no dia 9 de setembro, em Los Angeles. A novidade promete.



Quem sabe logo teremos jogos da NBA ao vivo...

Ulala, repórter do jogo Space Channel 5, apresentou a primeira transmissão ao vivo da SegaNet

Agenda de lançamentos

Jogo	Gênero	Data
Dark Angel:		
Vampire Apocalypse	Ação	03/10
Gran Prix 4	Esporte	10/03
Kiss Psycho Circus:		
The Nightmare Child	Ação	08/10
Metropolis Street Racer	Corrida	11/10
Ms. Pacman Maze Madness	Ação	11/10
Quake III Arena	Ação	11/10
Spec Ops: M.O.U.T. 2025	Ação	11/10
Peace Makers	Ação	16/10
POD 2	Corrida	16/10
Stupid Invaders	Ação	16/10
Who Wants		
To Be a Millionaire	Quiz	16/10
ESPN NBA 2 Night	Esporte	18/10
Samba de Amigo	Dança	18/10
Worms Pinball	Pinball	18/10
Evil Dead: Hail to the King	Ação	21/10
NBA 2K1	Esporte	25/10
Silent Scope	Tiro	25/10
The Grinch	Ação	25/10
Star Trek: New Worlds	Ação	26/10
Messiah	Ação	31/10
Austin Powers: Mojo Racing	Corrida	Outubro
Dogs of War	Ação	Outubro
Pro Pinball Collection	Pinball	Outubro
Shen Mue	Adventure	08/11
Sonic Shuffle	Ação	08/11
Soldier of Fortune	Ação	09/11
Quest of Blade Masters	Ação	10/11
ESPN Links Golf	Esporte	15/11
Ready 2 Rumble Boxing:		
Round 2	Luta	15/11
Arcatera	RPG	16/11
Speed Devils 2	Corrida	16/11
The Road To El Dorado	Ação	16/11
VIP	Ação	16/11
The Mummy	Ação	22/11
Tony Hawks Pro Skater 2	Esporte	Novembro

Sega da Europa traz novidades na ECTS

Durante a ECTS, feira realizada em Londres no início de setembro, a Sega da Europa anunciou o lançamento de um novo tipo de VMU para o Dreamcast. O acessório, que está sendo chamado de 4x Memory Unit, funciona como uma VMU normal, com a diferença que ele pode armazenar 4 vezes mais informações e tem um visual novo. O lançamento na Europa deverá acontecer entre outubro e novembro. Por enquanto a Sega americana não tem esse lançamento programado.

Sonic vai invadir a tela dos celulares da Motorola

O stand da Motorola na ECTS não passou despercebido. A empresa e a Sega fecharam um acordo para o desenvolvimento de um jogo para a tecnologia WAP (celulares). Na feira estavam sendo mostrados vídeos de dois jogos do Sonic: Sonic J, estilo plataforma, e Sonic Bomb Squad. Mesmo com gráficos bastante simples, parece que a Sega fez um bom trabalho e conseguiu encaixar esse tipo de game nas pequenas telas do celular da Motorola.





DREAMCAST
PRÉ-ESTRÉIA



AVALANCHE

Ação

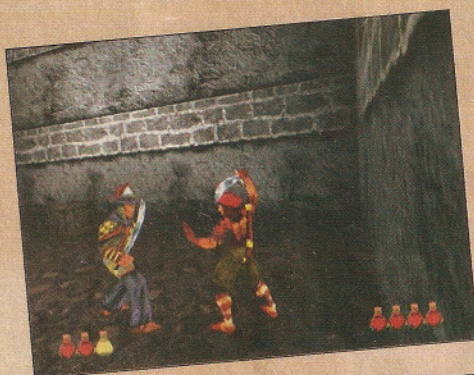
Disponível em nov/2000

Com certeza, você já ouviu falar de **Prince of Persia**, um dos maiores sucessos do PC. Sua primeira versão foi lançada em 1989 e, desde então, a série passou por diversos sistemas e inúmeros formatos. A versão 3D, lançada no ano passado para o PC, não foi tão bem sucedida, mas não perdeu algumas características básicas da série, como a qualidade gráfica e a boa

Arabian Nights: Prince of Persia



dificuldade é progressiva! Os gráficos e as texturas ficaram com um visual bem melhor no Dreamcast. Você vai passar por diferentes cenários: grandes palácios, cavernas, ruínas, e pode até dar de cara com algumas tumbas. A Avalanche Software está prometendo mais ação, combates, melhores controles e maior movimentação de câmera. Não perca!



jogabilidade. Em **Arabian Nights**, estréia da série no Dreamcast, a história se mantém fiel às origens: você é o príncipe árabe que perdeu o reino e a namorada e foi jogado em um calabouço. Ao longo de 15 fases você vai encontrar pela frente grandes áreas para explorar, muitos inimigos e quebra-cabeças. O novo menu de itens pode ajudá-lo. Mas se o jogo estiver muito fácil no início, não se empolgue: a



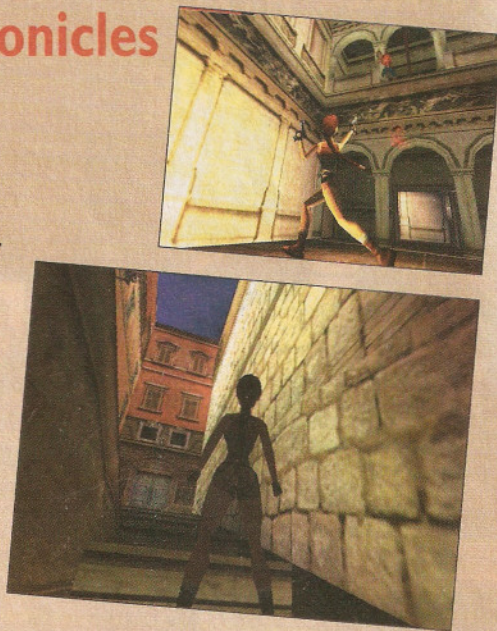
Tomb Raider Chronicles



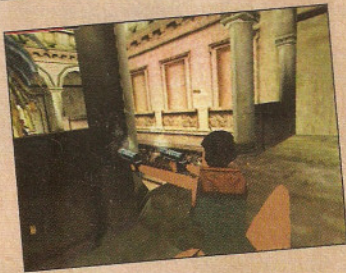
EIDOS
Ação

Disponível em nov/2000

Quem jogou **The Last Revelation** deve estar se perguntando que fim levou Lara e quem vai protagonizar a nova versão. O negócio é o seguinte: como a morte da gata ficou no ar em **Tomb Raider IV**, em **Chronicles** você vai jogar em flashback. Tudo começa com os amigos e familiares da musa discutindo seu desaparecimento. Cada história contada será uma fase do jogo, quatro no total. A primeira delas, a mais tradicional, acontece em Roma. Outra fase cheia de ação acontece em uma base submarina tomada pelo exército e pela máfia. Lara também vai se aventurar por um castelo



abandonado na Irlanda, cheio de fantasmas e duendes. A última aventura, estilo Matrix, se passa em um edifício high-tech. A gata terá à disposição uma maior quantidade de itens e armas, além de novos tipos de movimentação. Já existem rumores sobre a próxima versão, que pode adotar um ambiente Arquivo X.



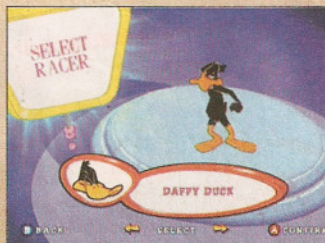
Looney Tunes Space Race



INFOGRAMES
Corrida

Disponível em novembro de 2000

A Infogrames está desenvolvendo mais um game de corrida com personagens de desenho. Depois de Penélope Charmosa e a galera de **Wacky Races**, eles resolveram atacar com os personagens da Warner Bros. Pernalonga, Patolino e toda a turma



vão participar de uma corrida de foguetes em seis mundos diferentes. Você pode conseguir itens como invencibilidade e armas, além de derrubar cofres ou dar socos em seus adversários. Ao todo são 10 armas. Os gráficos estão bem legais, com cara de desenho.

Half Life



CAPTIVATION/SIERRA
Ação

Já disponível

Mais um sucesso do PC que chega ao Dreamcast. **Half Life**, considerado por público e crítica um dos melhores títulos para os computadores em 98, é mais um jogo de ação em primeira pessoa que desembarca na praia dos consoles. Como **Quake**, o forte do jogo fica por conta do modo Multiplayer. Você encarna um cientista chamado Gordon Freeman, contratado pelo governo para prestar serviços ultra-secretos. Só que acaba testemunhando uma grande falha em um importante experimento e vê as coisas se complicarem quando seus colegas se transformam em mutantes e monstruosos aliens passam a persegui-lo. O jogo conta com bons efeitos de luz, mas os gráficos não prometem muito.





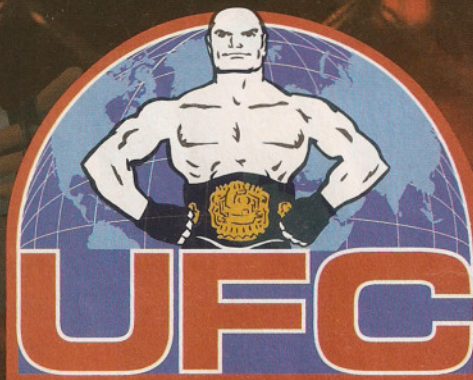
DREAMCAST

Mais que luta livre. É Ultimate Fighting

Ultimate Fighting
Championship

9.8

Grave	Controle - haja movimento!	9
Luta	Diversão - porrada real	10
8 Jogadores	Gráfico - cheio de detalhes	10
	Som - como nos ringues	10



Por Baby Betinho

Baseado no esporte de mesmo nome, UFC (Ultimate Fighting Championship) tem pinta de campeão. São 22 lutadores especialistas em diversos estilos num ringue octogonal. Para a galera brasileira, a principal atração são os Gracie, figurinhas carimbadas do canal por assinatura Sport TV. O game recria muito bem as atuais técnicas de combate, de forma bem simples. Você usa apenas 4 botões e o direcional para executar o golpe que quiser. De acordo com a sua estratégia e técnica, as lutas podem durar de 5 segundos até 5 minutos. Mas, independente de como você luta, cada pega é uma experiência totalmente nova, pois, como no esporte real, cada lutador é diferente do outro e usa técnicas de acordo com seu estilo: jiu-jitsu, wrestling e kickboxing são alguns dos



Não tente isso com seu irmão mais velho, senão você terá seus dentes arrancados, igual aos do Bas Rutten



DICA: alterne seus combos, caso contrário seu oponente irá facilmente prever seu próximo movimento e derrubá-lo em um contra-ataque



DICA: quando estiver criando seu lutador, primeiro aumente seu endurance e a stamina, assim você conseguirá agüentar pelo menos um round

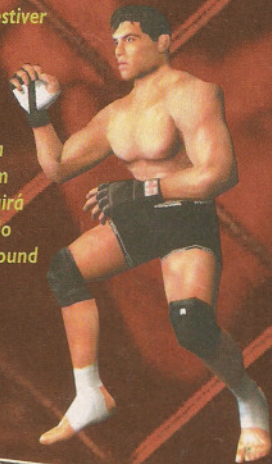


DICA: se você estiver com as costas no

chão e o tempo estiver acabando, é melhor bloquear do que tentar um contragolpe. Você começará o próximo round com um pouco mais de energia



DICA: se seu oponente ajoelhar, tente um Submission rapidamente, apertando simultaneamente X + A.





Marcos permite que Tim se levante depois de castigá-lo contra a grade



DICA: Matt Hughes possui as melhores técnicas para agarrar e é rápido ao derrubar o oponente. Essa é uma técnica difícil de contra-atacar



DICA: faça um combo poderoso com Gary Goodridge aperte Y,X,Y,X.

Acabe com seu oponente derrubando-o e apertando X, X, X. É nocautado garantido



estilos disponíveis no jogo. A parte complicada do game fica por conta dos bloqueios. De acordo com a sua posição no ringue, você terá de colocar o direcional em uma determinada posição, o que se torna bastante complicado quando seu lutador está no chão. Visualmente UFC é fantástico, os lutadores são perfeitos em seus mínimos detalhes, desde cicatrizes até tatuagens e as aquelas tradicionais poses de vitória. Os ângulos de câmera mudam automaticamente para a melhor visão, dando a sensação de que você está vendo uma luta pela TV. Para completar o realismo, o som impressiona, com boa qualidade e fidelidade ao que se ouve no ringue. UFC tem tudo para fazer escola, pois, além de ser bem feito, é o primeiro baseado no Ultimate Fighting Championship. Muita adrenalina vai rolar no seu videogame. Apanhar nunca foi tão divertido! Pra quem gosta, é claro!



DICA: Tito Ortiz é o lutador mais bem balanceado. Ele é rápido nos socos, possui uma grande variedade de combos e é bom nos agarrões



DICA: Frank Shamrock é o rei das submissions. Mesmo quando contra-ataca com um soco, ele tenta uma chave de braço logo na sequência

COMO VENCER E LIBERAR O ULTI MAN



O Ulti Man tem endurance e stamina para agüentar a maioria dos socos e chutes durante os três rounds. Então, de início, bata bastante nele e aí tente um agarrão. Ele pode ser rápido no contra-ataque, fique esperto para ser mais rápido que ele



Quando derrubá-lo, comece a socá-lo bem depressa se você tiver força suficiente. Caso contrário, tente um Submission



Quando vencê-lo, ele estará disponível no Career Mode





DREAMCAST

A história está diferente, mas o jogo ficou demais

Grandia II

10

Gamearts

Controle - ajuste de câmera 10

RPG

Diversão - batalha automática 10

1 jogador

Gráfico - bem detalhado 10

VMU

Som - o original melhorado 10



Por Marcelo Kamikaze

Há 10 mil anos, Granas, o deus da luz, derrotou o deus das trevas, Valmar, em uma exaustiva batalha.

Como resultado, o planeta ficou com uma profunda cicatriz, e seus habitantes se espalharam por diversas regiões. Agora, estranhos acontecimentos no mundo indicam que Valmar está voltando. E Granas, ao que parece, está prestes a acordar de seu descanso milenar para mais um conflito. Quer saber onde você entra na história? Você será Ryudo, um aventureiro



que tem a missão de escoltar Elena, da igreja do deus Granas, em uma cerimônia. Tudo vai muito bem até que monstros atacam o lugar. Durante sua aventura, você vai contar com a ajuda de alguns personagens, como a águia Sky e a misteriosa Millenia. Assim como a última versão da série Final Fantasy, **Grandia II** não é uma sequência do primeiro jogo, porém a ambientação e os personagens são bastante característicos.

Aliás, foi dada muita atenção ao desenvolvimento de cada personagem, alguns carismáticos, outros desprezíveis. O sistema de batalha é bem interessante: você pode usar combos ou o golpe tipo crítico (apenas um ataque, mas concentrado). As magias estão entre as mais bonitas de todos os RPGs, misturando computação gráfica aos gráficos totalmente em 3D.



DICA: quando já tiver cumprido sua missão do dia, volte

ao hotel da cidade onde está e peça o jantar

DICA: nas pirâmides brilhantes, além de salvar o jogo você consegue se recuperar (primeira opção)



DICA: aproxime-se sempre de locais suspeitos. Um ícone aparecerá caso haja algo para você fazer



DICA: um bom recurso a ser usado contra inimigos comuns são as batalhas automáticas. Mas, se encontrar um chefe, lute na raça!

DICA: sempre use golpes críticos no inimigo que estiver prestes a atacar. Assim



você cancela a ação dele e ganha tempo

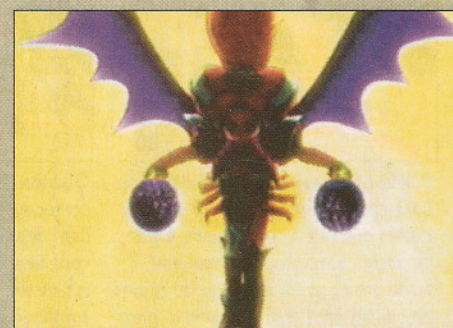


DICA: se for envenenado, afaste-se da briga e use um antídoto para não perder energia de bobeira

DICA: ao explorar novas áreas, use L e R para alterar o ângulo da câmera e achar itens escondidos



DICA: não fique atacando direto, sem pensar. Perca um turno ou dois posicionando os personagens



DICA: guarde as magias que afetam a área toda para confrontar grupos de inimigos

ISS 2000: SIMPLEMENTE O MELHOR GAME DE FUTEBOL DE TODOS OS TEMPOS!

emk



ISS 2000



3x R\$ 56,33

- 100 times diferentes
- Crie seu próprio craque escolhendo entre 10 características diferentes!
- Até quatro jogadores simultâneos.
- Partidas diurnas, noturnas e vespertinas!
- Compatível com Cartucho de Memória que permite a gravação de 22 jogadores customizados + o seu progresso.

MARIO TENNIS



3x R\$ 56,33

KIRBY 64



3x R\$ 56,33

PERFECT DARK



3x R\$ 63,00

MARIO PARTY 2



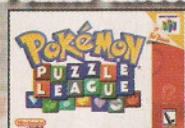
3x R\$ 56,33

POKÉMON STADIUM



3x R\$ 66,33

POKÉMON PUZZLE LEAGUE



3x R\$ 56,33

SUPER MARIO 64



3x R\$ 56,33

TUROK 2



3x R\$ 56,33

NINTENDO 64

3x R\$ 163,00 OU EM 10x R\$ 57,03
1 GAME SURPRESA POR 1 R\$ 60,00



5 CORES:
ANIS, KIWI,
JABUTICABA,
TANGERINA, UVA.



Nintendo®
by @gradiente

RIDGE RACER 64



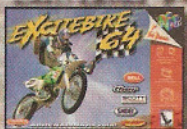
3x R\$ 56,33

SOUTH PARK



3x R\$ 49,67

EXCITEBIKE 64



3x R\$ 56,33

TONY HAWK'S PRO SKATER



3x R\$ 56,33

ALL STAR TENNIS



3x R\$ 49,67

SUPER SMASH BROS.



3x R\$ 56,33

POKÉMON SILVER



3x R\$ 33,00

POKÉMON GOLD



3x R\$ 33,00



GAME BOY COLOR 3x R\$ 99,67 OU EM 10x R\$ 34,87

PURPLE

TRANSPARENTE

AMARELO

PERFECT DARK



3x R\$ 33,00

X-MEN MUTANT ACADEMY



3x R\$ 33,00

CORRIDA MALUCA



3x R\$ 33,00

POKÉMON AMARELO



3x R\$ 33,00

POKÉMON VERMELHO



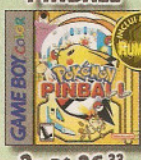
3x R\$ 33,00

POKÉMON TRADING CARD



3x R\$ 33,00

POKÉMON PINBALL



3x R\$ 36,33

TOMB RAIDER



3x R\$ 33,00

LOONEY TUNES ALERT



3x R\$ 33,00

SUPER MARIO BROS DELUXE



3x R\$ 33,00

MISSÃO: IMPOSSÍVEL



3x R\$ 33,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo

(0**11) 7266-7777

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO
NS10A

Preços válidos até 31/10/2000 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso. - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.



DREAMCAST

Demônio manda bem e Spawn chega arrasando

Spawn

10

Capcom
Luta/Ação
4 Jogadores
VMU

Controle - movimento rápido 10
Diversão - ação total 10
Gráfico - colorido e limpo 10
Som - metal pesado 10



Por Baby Betinho

O caminho quadrinhos-cinema-videogame tá ficando cada vez mais manjado... Um exemplo bastante atual é X-Men. Mas dessa vez os produtores acertaram em cheio: **Spawn** é um jogoço! Ele segue o mesmo estilo de **Power Stone**, também produzido pela Capcom, com visão em 3D e batalhas para até quatro jogadores. Só que em **Spawn** a galera da Capcom caprichou bem mais nos gráficos (eles não apresentam nenhum defeito mesmo com a tela cheia!) e no som, um metal pesado que caiu como uma luva nas batalhas rápidas e cheias de explosão. Para quem não lembra (ou não sabe mesmo), **Spawn** é um agente que, depois de morrer, fez

um pacto com o demônio para voltar à vida, só pra ficar ao lado da mulher que tanto amava. Em troca, ele deveria liderar o exército do capeta. Logo no início, **Spawn** mudou de idéia, e agora o exército inteiro quer acabar com ele. As batalhas vão rolar em arenas enormes e, no modo Multiplayer, você e seus amigos poderão formar duplas ou jogar cada um por si. Os itens espalhados pelas fases podem aumentar sua velocidade, sua defesa ou a potência da arma. O controle utiliza muitos botões, mas nada que um pouco de treino não resolva. É pancadaria de primeira!



DICA: quando suas armas acabarem, aperte o botão de soco e pegue caixas, pedras e barris para atirar nos inimigos



DICA: no modo Arcade, não jogue sozinho. Escolha sempre um parceiro, mesmo que seja a CPU. É bem mais fácil jogar em dupla!



DICA: destrua caixas e pedras para encontrar os itens escondidos dentro delas



DICA: se estiver lutando sem armas, aperte soco e chute. **Spawn** vai lançar suas correntes que paralisam o inimigo



DICA: use a capa de **Spawn** para que seus pulos fiquem maiores



DICA: para conseguir visão em primeira pessoa, basta segurar o botão A do joystick



DICA: quando algum inimigo estiver mirando você, corra e pule. A mira desaparecerá



DICA: procure as caixas secretas no meio das fases. Há armas novas dentro delas



DICA: muito cuidado! Apesar de não perder vidas, você desperdiça segundos preciosos cada vez que morre



DICA: não perca tempo com os inimigos da fase. Vá direto matar o chefe!



DICA: tente pegar todos os itens e armas possíveis antes que o chefe da fase apareça





DICA: quando puder pegar metralhadoras, prefira uma igual à que você já tem. Assim poderá utilizar as duas ao mesmo tempo



DICA: muito cuidado para não atingir seu parceiro. Se ele morrer, seus segundos também diminuirão



DICA: evite dar combos em lugares estreitos e perto de buracos. Se você cair, perderá seu precioso tempo



DICA: cuidado quando for utilizar a bazuca. Se atirar muito de perto, você será atingido na explosão



DICA: quando jogar bombas no inimigo, lembre-se de tomar uma certa distância. A explosão é grande e pode atingir você



DICA: se o inimigo estiver perto de algum barril explosivo, não pense duas vezes. Atire neles, pois o cara vai se dar mal



DICA: na hora de escolher seu personagem, prefira os que possuem armas de fogo. Apesar de gastarem muita munição, o ataque deles tem longo alcance



DICA: cada vez que você detonar o game, um novo personagem aparecerá como opção

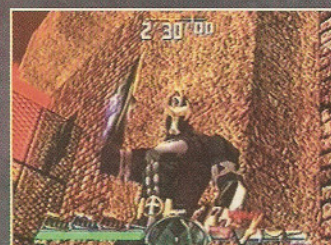


DICA: quando estiver correndo de algum inimigo, pule e vire-se no ar. Quando cair no chão, é só partir para cima dele!

Personagens iniciais e suas armas



SPAWN: usa uma metralhadora e bombas



REDEEMER: o braço dele vira uma lança, espada ou metralhadora



BRIMSTONE: tem um enorme bastão de fogo e bombas



SAM: usa uma escopeta de repetição e dinamites



CLOWN: tem uma serra elétrica muito forte



AL SIMMONS: uma metralhadora Vulcan e bombas são suas armas



COGLIOSTRO: solta das mãos raios de choque, laser e chamas de fogo



TIFFANY: além de usar uma espada, atira facas



GRACE: atira facas, mas também tem uma enorme lança de três pontas



TREMER: usa uma luva de aço com garras muito afiadas



JESSICA: tem duas pistolas que usa simultaneamente

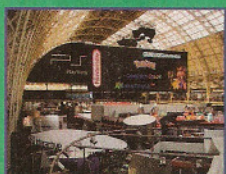


TWITCH: ataca os inimigos com um revólver e uma escopeta



NINTENDO NEWS

Jogos para GBA aparecem na ECTS



Alguns títulos para o Game Boy Advance foram apresentados na ECTS (European Consumer Trade Show), a E3 da Europa,

realizada de 3 a 5 de setembro em Londres. Os jogos apresentados foram: Mario Kart Advance, Konami All Star Racing (Wai Wai Racing no Japão), Pinobee Quest of the Heart (The Adventures of Pinobee, para os japoneses) e Kurukuru Kururin. Foi apenas um tira-gosto, perto do que os japoneses viram na SpaceWorld.

Página da web especial de Pokémon

Os fãs de Pokémon que quiserem saber tudo sobre o mundo dos monstros não podem deixar de visitar o site <http://pokedex.bulbagarden.com>. Trata-se de uma das páginas mais completas e atualizadas sobre as estrelas da Nintendo, em que você pode procurar seu pokémon favorito pelo nome, em japonês ou inglês, ou pelo número.

Indiana Jones chega ao Nintendo 64

A Nintendo está aproveitando que todos estão distraídos com o GameCube para preparar novos títulos para o N64. A LucasArts deu um tempo na série Star Wars para desenvolver Indiana Jones and the Infernal Machine para o console. Seguindo o gênero aventura, estilo Tomb Raider, a história de Indiana vai dar as caras no mercado em novembro deste ano.



A Nintendo finalmente mostra a cara de seu 128 bits, o GameCube



A Nintendo finalmente mostrou ao mundo a cara do seu novo videogame de última geração, o GameCube. Como todos esperavam, a apresentação aconteceu na Nintendo SpaceWorld Show, realizada em Tóquio entre 25 e 27 de agosto. O console, que até pouco tempo era conhecido como Dolphin ou StarCube, provavelmente será o último 128 bits a entrar no mercado, já que, quando for lançado (em julho do ano que vem no Japão e em outubro nos EUA), o Dreamcast e o PlayStation 2 já estarão consolidados no mercado e possivelmente o X-Box estará disponível. Com um processador Power PC de 405 MHz, o GameCube poderá produzir de 6 a 12 milhões de polígonos por segundo, e contará também com o efeito anti-aliasing, que suaviza os gráficos. Ao contrário do PlayStation 2 e do X-Box, o console da Nintendo não vai rodar CDs de música nem DVDs. Todos os jogos terão um formato diferente: um mini-DVD de 8 cm e 1,5 GB. Provavelmente esse formato foi a saída encontrada para dificultar a pirataria. Para salvar informações dos jogos, você vai poder usar um memory card de 4 MB (parecido

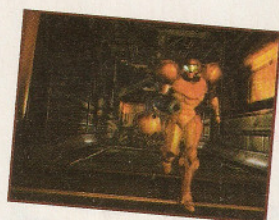
com o do PlayStation), chamado Digicard. O curioso é que, apesar de haver quatro entradas para controles no GameCube, são apenas dois os slots disponíveis para os Digicards. Isso significa que não será possível salvar informações individuais de quatro jogadores no mesmo jogo. Nesses slots também poderá ser conectado um adaptador para San Disk, tipo de memory card de 64 MB usado em aparelhos da Panasonic, como câmeras digitais e MP3 Player. Ou seja, baixar arquivos grandes da Internet para o seu videogame não será problema. Só que não vai ser fácil conseguir essa vantagem no Brasil, já que esses tipos de aparelhos da Panasonic não são nada comuns por aqui. Além disso, o preço de cada SD memory card é bem salgado, cerca de US\$ 150. Já que falamos em Internet, o GameCube é prova de que a Nintendo não pretende ficar de fora do mundo online. O console não virá equipado com modem, mas na parte de baixo do aparelho vai existir uma entrada que serve tanto para o modem de 56,6 Kbps como para um adaptador de banda larga. O console, com seu



	DREAMCAST	PLAYSTATION 2	GAMECUBE	X-BOX
CPU	200 MHz Hitachi SH-4 (128-bit com 1,4 bilhão de pontos flutuantes/seg)	295 MHz Emotion Engine (128-bit com 6,2 bilhões de pontos flutuantes/seg)	405 MHz PowerPC (128-bit)	733 MHz Intel Pentium III
Processador gráfico	3 milhões de polígonos/seg com todos os efeitos possíveis	25 milhões de polígonos/seg com todos os efeitos possíveis	6 a 12 milhões de polígonos/seg com todos os efeitos possíveis	300 milhões de polígonos/seg sem efeitos ou 100 milhões de polígonos/seg com todos os efeitos possíveis
RAM para o sistema	16 MB SD-RAM	32 MB	24 MB IT-SRAM	64 MB
RAM de vídeo	8 MB	4 MB	Indefinido	64 MB
RAM de som	2 MB	2 MB	Indefinido	64 MB
Tipos de mídia	GD-ROM (12X)	DVD-ROM (4X) e CD-ROM (24X)	Mini-DVD (capacidade de 1,5 GB)	DVD-ROM (4X)
Opções de rede	Modem de 56,6 Kbps. Banda larga disponível em breve	Modem pode ser adquirido. Banda larga disponível no ano que vem	Modem poderá ser adquirido no lançamento. Banda larga disponível mais tarde	Porta Ethernet 10/100
Entradas para controle	4	2	4	4

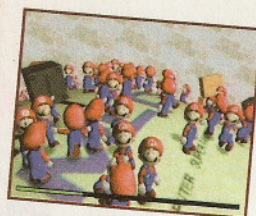
formato de cubo, não foi o único a ganhar um visual diferente. O novo controle da Nintendo também está de cara nova, agora com dois botões analógicos e sem o tradicional gatilho (botão Z) do N64. Só que um outro acessório roubou a

cena durante a SpaceWorld Show. Trata-se de um controle sem fio para o GameCube, o Wavebird, que vai funcionar a até 10 m de distância do aparelho, via ondas de rádio. Cheia de novidades, a Nintendo anunciou ainda que o Game Boy Advance, portátil de 32 bits que também foi apresentado na feira, poderá ser



Metroid (e) e

Mario 128: lançamento ainda não foi confirmado



poderá trocar informações sobre jogos com o 128 bits ou então ser usado como um simples joystick, apesar de ter menos botões.

JOGOS

A Nintendo apresentou algumas demos no GameCube, mas ainda não há confirmação de que todas vão virar jogos para o console. Confira os títulos: Metroid, Wave Race, Rebirth, Too Human, Zelda, Star Wars: Rogue Squadron, Mario 128, Luigi's Mansion, Banjo-Kazooie, Perfect Dark (da gata Joanna) e Meowth's Party (com a galera do Pokémon).



conectado a uma das entradas para controle do GameCube. Ele

Tela de Zelda reproduzida pelo GameCube

Game Boy Advance

O GameCube não foi a única estrela da Nintendo SpaceWorld Show. É que o Game Boy Advance, o novo portátil de 32 bits da Big "N", também foi apresentado ao público durante a feira. Com um processador bem mais potente, o GBA agora tem capacidade de mostrar mais de 32 mil cores simultaneamente. E a tela, de cristal líquido, vai permitir que você não dependa mais de uma luz externa. Além disso, o GBA terá um cabo de conexão para interligá-lo ao GameCube

ou a outros portáteis semelhantes. O preço sugerido pela Nintendo é de US\$ 91, e o lançamento está previsto para março de 2001 no Japão e julho nos EUA. O GBA será a nova arma da Nintendo para aumentar a marca de mais de 100 milhões de Game Boys vendidos no mundo. Confira a lista de jogos que estarão disponíveis na data de lançamento japonesa. Aí vai ela:



NINTENDO

- Mario Kart Advance
- F-Zero Advance
- Kuru Kuru Kururin
- GameBoy Wars Advance
- Tactic Ogre Gaiden
- Fire Emblem Anko no Miko
- Horseracing Creating Derby
- Ougon no Taiyou
- Napoleon
- Hanasaki Kasen
- Magical Vacation
- Wario Land 4

KONAMI

- Wai Wai Racing Advance
- Golf Master
- Silent Hill
- Star Communicator
- Mail de Cute
- Monster Breeder
- Castlevania

HUDSON

- HatenaSatena
- Pinobii no Daibouken
- Morita Shogi Advanced
- Momotarou Matsuri
- Bomberman Story
- Kotobuki System
- Tuidi to Mahou no Houseki
- Top Gear All Japan GT
- MTO
- Pocket GT Advance
- Minna to Issho
- Spike
- Advanced Fire Pro Wrestling

VICTOR INTERACTIVE

- Sansara Naga

STARFISH

- Super Black Bass 4 Advance

MEDIA WORKS

- Digi-Communication

ASMIK ACE ENTERTAINMENT

- Dokapon

EPOC

- Doraemon

IMAGINEER

- Hello Kitty Miracle Collection

JORUDAN

- Matsumoto Space Hexcite X

CAPCOM

- Rockman EXE

TAM

- Boku wa Kouku Kanseikan

MEDIA RING

- Mugen Kikou Zero Tours

KOEI

- Winning Post

Agenda de lançamentos Nintendo 64

Jogo	Gênero	Data
40 Winks	Ação	17/10
Aidyn Chronicles	RPG	17/10
Rugrats in Paris	Ação	17/10
Scooby Doo	Ação	17/10
Cruis'n Exotica	Corrida	19/10
World League Soccer	Esporte	19/10
The Legend of Zelda:		
Majora's Mask	Ação/RPG	26/10
Caesar's Palace	Simulador	Outubro
Tom & Jerry	Ação	01/11
Carnivale	Ação	02/11
Greatest Arcade Hits	Variado	08/11
Spider-Man	Ação	09/11
Ready 2 Rumble Boxing:		
Round 2	Luta	15/11
Donald Duck	Ação	16/11
Ms. Pacman's Maze Madness	Ação	16/11
WWF: No Mercy	Luta	17/11
Hercules	Ação	21/11
Banjo-Tooie	Ação	22/11
Blues Brothers 2000	Ação	28/11
Conker's Bad Fur Day	Ação	06/12
Paper Mario Story	Ação/RPG	28/12
Dinosaur Planet	Ação	17/01
Mega Man 64	Ação/RPG	17/01

Agenda de lançamentos Game Boy Color

Jogo	Gênero	Data
Airforce Delta	Tiro	Outubro
Barbie Pet Rescue	Ação	Outubro
Batman Racing	Ação	Outubro
Blue's Clues	Ação	Outubro
Brunswick Pro Pool	Esporte	Outubro
Buzz Lightyear	Ação	Outubro
Cat 2: Mining for Gold	Ação	Outubro
Cruis'n Exotica	Corrida	Outubro
Dave Mirra Freestyle BMX	Corrida	Outubro
Doug	Ação	Outubro
Dragon Tales	Ação	Outubro
Gauntlet Legends	Ação	Outubro
Hercules	Ação	Outubro
Mission Bravo	Ação	Outubro
NBA Jam 2001	Ação	Outubro
Blade	Ação	Novembro
Donkey Kong Country	Ação	Novembro
Harvest Moon 2	RPG	Novembro
Tony Hawk's Pro Skater 2	Esporte	Novembro



NINTENDO
PRÉ-ESTRÉIA

Pokémon Stadium Gold & Silver



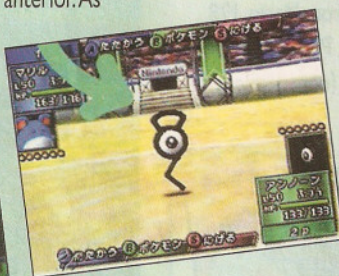
NINTENDO

Ação

Disponível em 2001

Os fãs de Ash, Pikachu e companhia não têm do que reclamar este mês. Vem aí **Pokémon Stadium Gold & Silver**, a terceira versão da série para os japoneses e segunda para os americanos (a original ficou só no Japão). Esse novo game ficou bastante parecido com o anterior. As batalhas acontecem em

arenas grandes, com um visual bem colorido. Você deve formar times de pokémons, escolhendo entre as criaturinhas das versões **Blue**, **Red** e **Yellow**, e também das mais novas, **Gold & Silver**. Isso quer dizer que você terá mais de 250 opções. Assim como na versão anterior, você também poderá passar informações do seu Game Boy Color para o N64, via Transfer Pak. Só que, em vez das versões antigas do GBC, você vai usar **Gold & Silver**. Então, se o seu monstrinho tiver evoluído no portátil, você poderá usá-lo no N64.



Pokémon Puzzle League



NINTENDO

Quebra-cabeças

Já disponível

A Nintendo está mesmo investindo pesado nos monstrinhos! Agora é a vez dos quebra-cabeças ganharem uma versão estrelada por Ash e sua turma. O esquema é o mesmo do bom e velho **Tetris**, só que **Pokémon Puzzle League** apresenta jogos tanto em 2D como em 3D e gráficos pra lá de coloridos. São seis modos de jogo para você treinar suas *pokéhabilidades*: Main Stadium, Puzzle University, Mimic Mansion, Pokémon Spa, Time Zone e Marathon Field. Só que as partidas permitem, no máximo, dois jogadores de uma vez, uma desvantagem em relação a **The New Tetris**, também para o N64, que pode ser



jogado por até quatro pessoas. O mecanismo do jogo é bastante simples: junte três bloquinhos da mesma cor, em qualquer direção, que eles desaparecerão. Os de cima tomam o lugar deles, e você ganha pontos. Se fizer vários blocos sumirem ao mesmo tempo, isso será um combo, que vale bem mais. O grande desafio desse quebra-cabeças é derrotar os 16 treinadores para virar um mestre Pokémon Puzzle.



Hey You, Pikachu!



NINTENDO/MARIGUL
Simulador

Disponível em 6 de novembro

Pikachu, o mais famoso pokémon, ganhou um jogo só pra ele! Na verdade, esse é o segundo game exclusivo do monstinho, pois ele já tinha aparecido em **Pikachu Genki Dechu**, lançado somente no Japão. **Hey You, Pikachu!** é o primeiro a ter uma versão americana. O jogo resume-se na criação virtual do bichinho, ao estilo Tamagotchi. A grande novidade é um sistema de reconhecimento de voz. Com o jogo vem um fone de ouvido ligado a um microfone, que são conectados a um aparelho de reconhecimento



de voz. Esse, por sua vez, se encaixa em uma das entradas do controle, para que

a simpática criatura reconheça diálogos. O jogo tem início quando você encontra Pikachu dormindo em uma floresta e assume a tarefa de cuidar dele. Aos poucos você vai ganhando a confiança do pokémon, que pode ficar triste, bravo, feliz ou envergonhado, dependendo do que você disser a ele. Você ainda vai ter de resolver alguns quebra-cabeças e encontrar itens escondidos para divertir seu monstinho.

Aidyn Chronicles: The First Mage



THQ
RPG

Já disponível



Todo mundo sabe que RPG não é o forte do console da Nintendo. Não pela qualidade, já que o N64 comporta grandes títulos como **Quest 64** e **Zelda**, mas pela falta de opção. Por isso a THQ pode se dar bem com o novo **Aidyn Chronicles**. Você será Alaron, um órfão cheio de problemas que está sendo treinado para se tornar um cavaleiro. Mas existem ainda outros nove personagens que você pode controlar. Ao longo de sua aventura, muita gente estranha vai cruzar seu caminho, e nem todas são flor que se cheire. Você terá pela frente ação na dose certa.



Spider-Man



ACTIVISION
Ação

Já disponível



O Homem-Aranha voltou com a corda toda e promete dar as caras em todos os consoles. Por enquanto, as duas versões disponíveis – para PlayStation e, agora, Game Boy Color – estão de



arrasar! Nessa aventura, Peter Parker vai encontrar pela frente vilões das antigas, como Venom, Dr. Octopus e Carnage, e poderá usar seus truques de escalar prédios e se pendurar pela teia. Os controles têm respostas rápidas, mas é preciso um pouco de treino. Os cenários, que incluem docas, um depósito abandonado,

esgotos e o laboratório secreto do Dr. Octopus, foram muito caprichados pela galera da Activision, assim como o som.



NINTENDO 64

Um Ace do Mario. E um sarrinho do Wario

Mario Tennis

9.3

Nintendo	Controle - sem firulas	10
Esporte	Diversão - jogos de duplas	10
4 Jogadores	Gráfico - engraçadinho	8
	Som - Mamma Mia!	9

MARIO TENNIS



Por Marjorie Bros



Mais de dez anos depois de suas últimas raquetadas, ainda no tempo do Nes, Mario e seus amigos entram na onda do Guga e voltam às quadras. Os veteranos Mario, Wario, Luigi, Donkey e companhia estão em forma e batendo um tênis de primeira. Como os melhores games com os personagens da Nintendo, como **Mario Golf**, **Mario Party** e **Super Mario Kart 64**, o jogo diverte, e muito. Os personagens mantêm suas características e vícios originais dentro das quadras (aliás, a quadra do estágio do Bowser é impagável). Wario, por exemplo, não perde a chance de tirar um bom sarrinho do adversário. Mario a toda hora solta um bom "Mamma mia" para comentar as próprias jogadas. No total, são cinco modos de jogo – o Exhibition, o Tournament, o Ring Shot, o Bowser Stage e o Piranha Challenge – e 16 personagens. Dois deles são secretos (DK Júnior e Shy Guy), outros novos, como Waluigi, e alguns foram desenterrados do passado, como Birdo. Mas o melhor de tudo é que você pode chamar uma galera para uma partida de duplas, todo mundo de joystick na mão ao mesmo tempo. Vocês só vão comprovar que **Mario Tennis** tem bons gráficos, som divertido e comandos simples. Apenas com os botões A e B e o direcional você mostra todas as suas habilidades de tenista. Ou então decide de uma vez que o seu negócio é baralho!



CONHEÇA OS PERSONAGENS

**Luigi**

Luigi alcança bolas inacreditáveis e é um jogador com características bem regulares

**Mario**

Mario é bom para os iniciantes. É um jogador regular que não tem aquele destaque ou característica específica

**Daisy**

Com boa técnica, essa especialista em jogadas de rede promete dar muito trabalho aos brucutus do jogo

Peach

Sua precisão deixa os adversários comendo poeira, principalmente em bolas decisivas



TIPOS DE REBATIDAS



Slice: aperte duas ou mais vezes o botão B



Top spin: aperte duas ou mais vezes o botão A



Para cancelar o carregamento de um slice ou de um top spin, aperte o botão Z



Smash: quando a marca da estrela aparecer, fique dentro dela e aperte A + B

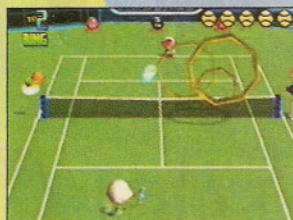
RING SHOT



No modo Game, a dica é pegar o número que você precisa de rings e depois matar o ponto



No modo Time, o importante é ser rápido e preciso: mande as bolas com efeito para dentro dos anéis



No modo Balls, calcule a média de rings que você tem de pegar por bola. Evite acumular a tarefa em uma só bola



No modo Points, quanto menor for o anel em que você acertar a bola, maior será sua pontuação. Esteja com a técnica em dia



QUADRAS



Concreto: as bolas têm velocidade normal, mas você pode aplicar uma força bem grande sobre elas



Saibro: as bolas ficam mais lentas e a força que pode ser aplicada a elas é menor



Grama: as bolas ganham uma velocidade bem alta, mas a força que pode ser aplicada também é menor

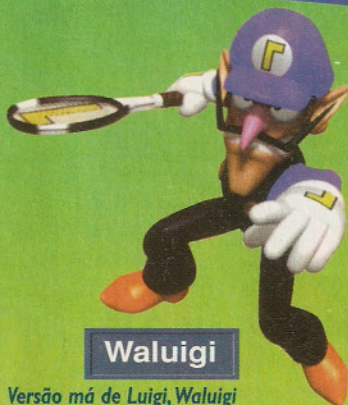
Toad

Sua velocidade deixa tempo de sobra para você pensar no tipo de efeito que vai aplicar na bola



Waluigi

Versão má de Luigi, Waluigi é bom nas devoluções de bolas fortes e rápidas



Baby Mario

Bom para todos os tipos de quadras, tem boa velocidade e é cheio de surpresas



Yoshi

A alta velocidade é seu destaque, mas infelizmente ele erra as jogadas de precisão, quando é preciso colocar a bola no cantinho da quadra



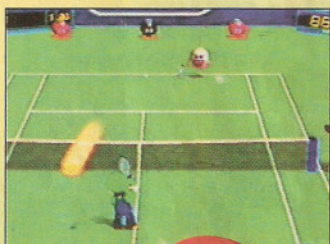


NINTENDO 64

MARIO TENNIS



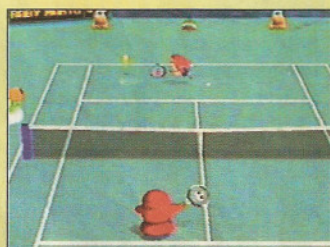
DICA: Mario não é especialista em nenhum tipo de jogada. O jeito é dar uma canseira nele e subir de vez em quando para a rede



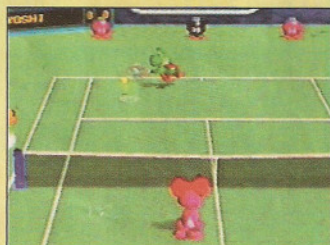
DICA: Luigi sobe muito para a rede. Use o efeito top spin para dar uma passada nele



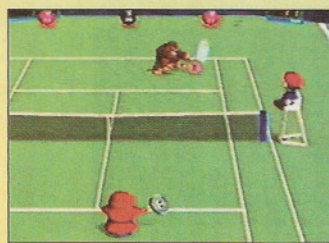
DICA: Peach tem boa técnica, mas vacila um pouco. Atraia a personagem com bolas curtas na rede e depois mande um top spin bem colocado



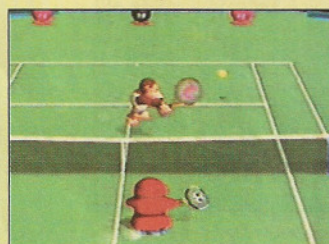
DICA: Baby Mario é ágil, mas não tem muita precisão. Mande bolas bem abertas para ele



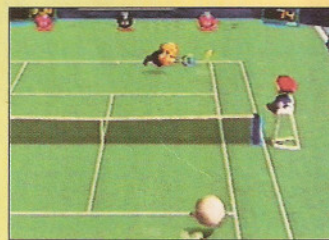
DICA: Yoshi tem o jogo semelhante ao de Baby Mario. Alterne jogadas de meio de rede com voleios



DICA: Donkey Kong é forte, mas lento. Dê uma canseira nele avançando para o meio de quadra sempre que possível



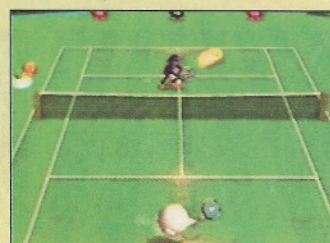
DICA: Donkey Kong Jr. é forte e mais ágil que DK, mas costuma deixar os cantos desprotegidos



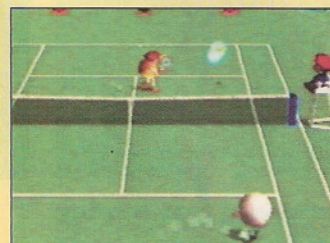
DICA: contra Wario, evite usar bolas sem efeito. Paralelas sempre serão eficientes



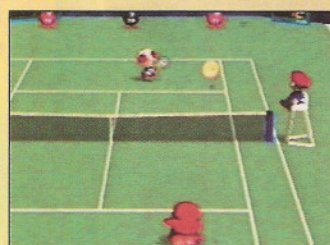
DICA: Paratroopa é meio lento e escorrega. Mande bolas com slice bem abertas para não ter problemas



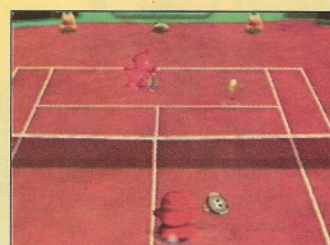
DICA: Waluigi tem o jogo muito parecido com o de Luigi. Use as passadas com top spin quando ele subir à rede



DICA: Daisy costuma subir bastante à rede. Dificulte sua devolução o máximo que puder



DICA: contra Toad, mande paralelas com slice



DICA: Birdo tem um jogo bem parecido com o de Yoshi. Utilize a mesma técnica para derrotá-la

CONHEÇA OS PERSONAGENS



Birdo

Tem uma ótima mobilidade em quadra e respostas bem rápidas



Donkey Kong

Forte, porém lento, ele abusa dos smashes



Bowser

Com estilo de jogo agressivo, Bowser não facilita em nada a vida do adversário quando rebate bolas lentas

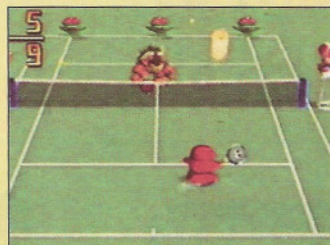


Wario

Ótimo sacador, Wario costuma fazer aces na partidas



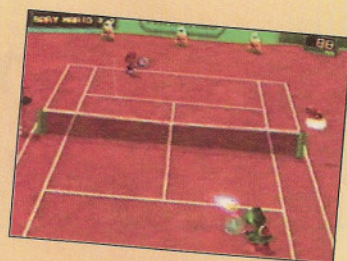
DICA: Bowser é muito forte, mas lento demais. Faça um bom jogo de fundo de quadra e não terá problemas para derrotá-lo



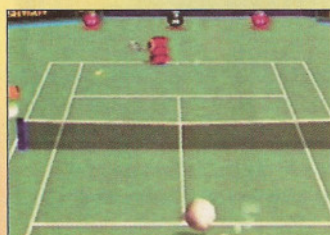
DICA: no modo Piranha, o negócio é fazer seu adversário de bobo e sair rebatendo com força



DICA: procure sempre cobrir a retaguarda de seu parceiro para evitar surpresas



DICA: na Flower Cup, as bolas costumam perder um pouco de altura. Levante-as usando top spin



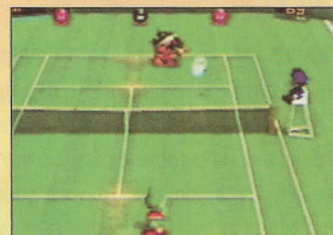
DICA: Shy Guy é um ótimo adversário. O jeito é subir à rede e colocar a bola no cantinho



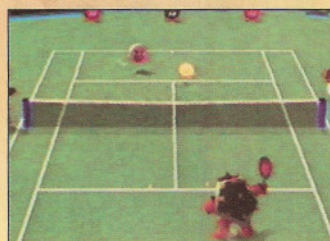
DICA: jogadas no contrapé costumam enganar seu adversário



DICA: saque com um ângulo bem aberto. Assim seu parceiro poderá definir o jogo na rede



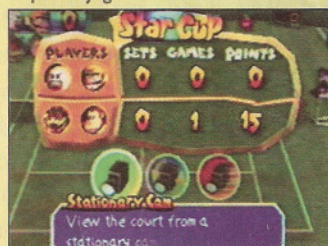
DICA: na Star Cup, procure se antecipar aos lances e aplicar o máximo de força que puder



DICA: Boo escorrega um pouco. Aproveite os smashes sempre que possível



DICA: no jogo de duplas, tente sempre devolver a bola para quem sacou



DICA: a parte de cima da quadra costuma não agradar alguns jogadores. No menu, é possível fixar a câmera atrás de seu personagem



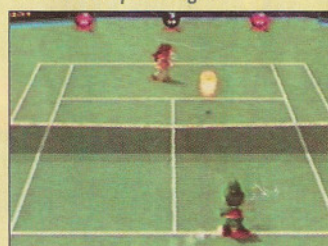
DICA: caso fique empacado em uma determinada partida, dê um reset até que o adversário mude



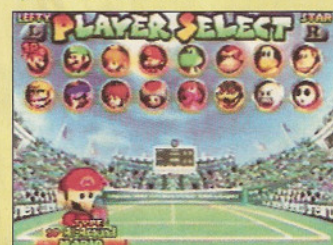
DICA: na quadra de Bowser, aperte o botão R antes de bater na bola para usar itens



DICA: bolas paralelas com top spin no contrapé de quem está na rede são eficientes, mas arriscadas



DICA: na Mushroom Cup, os adversários costumam ser mais fáceis. Aproveite para treinar bem todos os tipos de jogada



DICA: na tela de seleções, segure R ou L antes de escolher seu personagem. Assim você define se ele será destro (R) ou canhoto (L)

Paratroopa

Controla muito bem a bola, mas falha nas jogadas baixas, na altura do pé



Boo

Bota os adversários para correr com suas bolas incríveis no fundo da quadra



Donkey Kong Jr

Forte e ágil, DK Jr é melhor que DK, porém erra bolas fáceis de vez em quando



Shy Guy

Tem um excelente jogo de fundo de quadra e costuma cansar os adversários



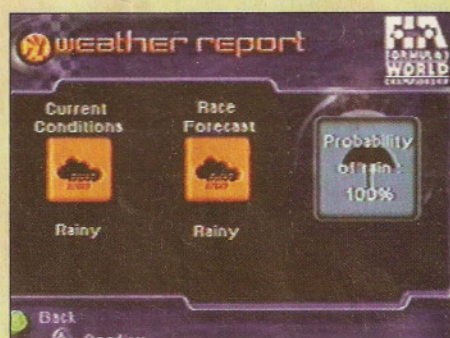
NINTENDO 64

Vamos ver se assim o Rubinho fatura a taça!



Por Marjorie Bros

Mais um jogo de Fórmula 1 para o Nintendo 64! Desenvolvido pela Ubi Soft, **F1 Racing Championship**, que já fez muito sucesso no arcade, traz tudo sobre o campeonato de 1999. Por ser oficializado pela FIA, você poderá correr com todos os pilotos da temporada passada e suas respectivas equipes. As opções vão desde a modesta Jordan, que tinha então Rubinho



Barichello em sua equipe, até as poderosas Ferraris e McLaren das feras Michael Schumacher e Mika Hakkinen. Ao todo são 22 pilotos e 11 equipes. Os circuitos também são os mesmos da

DICA: utilize a previsão do tempo dada antes do início da corrida para fazer as últimas adaptações no carro

temporada 99. Existem dois modos de jogo: o Arcade, no qual você tem um determinado tempo para chegar ao checkpoint; e o Simulation, uma corrida de verdade. Ou



DICA: como o carro não possui retrovisor, aperte o botão C da direita para ver a traseira



DICA: quando estiver disputando um campeonato, não bata de propósito nem ultrapasse por fora da pista. A bandeira cinza aparece na hora!



DICA: se depois de uma batida alguma parte do status do carro ficar vermelha, vá direto para os boxes, antes que o carro quebre de vez



DICA: no modo Arcade não há desclassificação, portanto aproveite para fazer ultrapassagens por fora da pista

F1 Racing Championship

8.0

Ubi Soft	Controle - simples e eficaz	8
Corrida	Diversão - estilo arcade	9
2 jogadores	Gráfico - falta brilho	8
Memory Pack	Som - um pouco monótono	7



DICA: no modo Arcade, seu carro não quebra de jeito nenhum. Aproveite para fechar os adversários!



DICA: nesse game não há o recurso de redução automática das marchas. O jeito é frear nas curvas e soltar o acelerador

seja, nela você vai ter de tomar cuidado para não bater (e não acabar com o seu carro!) nem ultrapassar os adversários por fora da pista para não ser desclassificado. Gráficos e som não trazem grandes novidades. Já o controle é bastante simples e fácil, e os carros quase não derrapam nas curvas. Apesar de não haver o recurso de redução automática de marchas, botão é o que não falta no controle do N64. Desafie seus amigos para uma partida no modo para dois jogadores. Se vocês curtem F-1, vão se divertir!



DICA: diminua a quantidade de gasolina do carro para que ele fique mais leve e ganhe velocidade



NINTENDO 64

Novos elementos e o mesmo tanto de sangue!

Turok 3

8.0

Acclaim	Controle - sequência da série 7
Ação/Aventura	Diversão - roteiro envolvente 9
4 Jogadores	Gráfico - bem detalhado 8
	Som - bem adaptado 8

TUROK 3

SHADOW OF OBLIVION

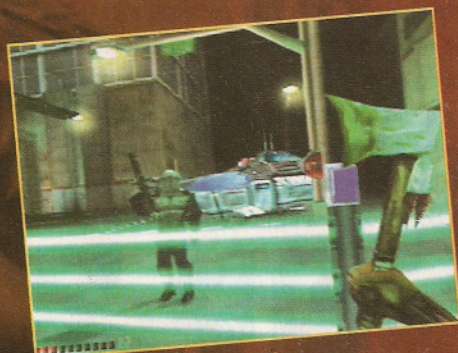


Da GamePro

Turok ataca novamente, desta vez adicionando novos elementos ao velho game de tiro em primeira pessoa. Em Turok 3, a linhagem Turok enfrenta seu maior inimigo, Oblivion, que voltou para eliminá-la depois de quase ter sido exterminado na explosão da nave Primagen. Pela primeira vez na série, você tem a opção de escolher

entre dois personagens, Danielle e Joseph Fireseed. Mas o jogo será o mesmo, independente de sua opção: você terá de encarar cinco áreas traiçoeiras, incluindo uma cidade futurista e a Terra Perdida. Cada um dos personagens tem habilidades e armas diferentes, o que faz com que sigam rumos diferentes no jogo. Nesta versão, você

recomeça o game do último checkpoint, em vez de gastar vidas, e pode salvá-lo quando quiser. Graficamente, T3 é bem parecido com os games anteriores, mas a grande variedade de cenários garante fases ainda mais excitantes. Os controles também estão quase idênticos: trocar de arma ainda requer uma certa prática, mas torna-se fácil depois de algum tempo de jogo. Já o som é fantástico... A dublagem dá vida aos personagens, e a trilha sonora tribal vai fazer você sentir o clima frenético do jogo. Para quem já é fã da série, essa nova versão vai proporcionar horas de diversão!



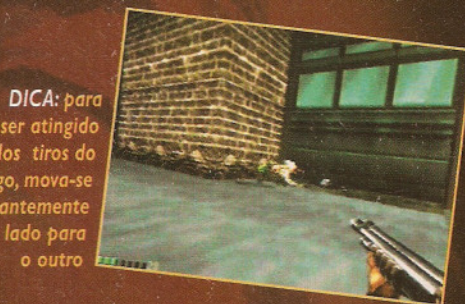
DICA: você morrerá rapidamente se enfrentar seus inimigos de frente.



Turok 3 traz à tela a violência e a ação que os fãs da série conhecem e adoram



DICA: explore com cuidado cada pedaço do cenário. Você nunca sabe o que vai encontrar



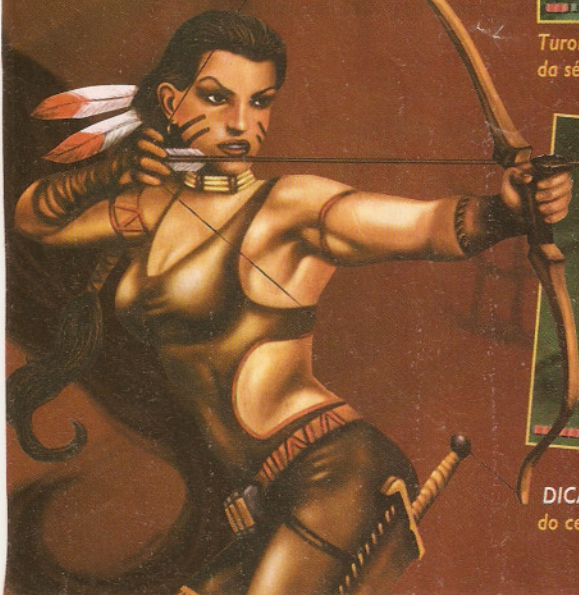
DICA: para não ser atingido pelos tiros do inimigo, mova-se constantemente de um lado para o outro

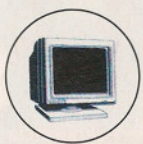


Como a maioria dos inocentes do jogo, esse cara é apenas comida para os monstros



DICA: suba pela saída de incêndio e pegue a arma e a munição no beiral





PC/ARCADE NEWS

O jogo de luta do milênio estréia no Japão

Capcom vs SNK fez uma ótima estréia no Japão e atraiu um número de pessoas raramente visto nos Arcades orientais. A expectativa era grande, porque o game é resultado da parceria de duas empresas historicamente rivais no gênero de luta. Quem não gostaria de conferir um tira-teima de Kyo vs Ryu ou Mai vs Chun-li? Se você está morrendo de curiosidade, entre no site www.shoryuken.com e puxe alguns vídeos do jogo. Agora, se você não está a fim de ficar puxando filminho da Internet, confira o jogo nas páginas da próxima SGP.

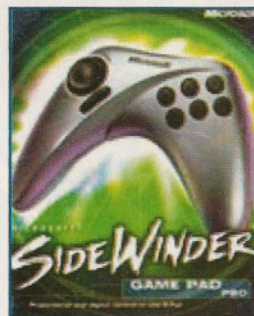


Nvidia lança nova placa da família GeForce

GeForce 2 Ultra é a nova e mais rápida placa de vídeo da família GeForce, da Nvidia. Ela possui 64 MB de memória DDR SDRAM, que alcança 460 MHz de velocidade. O preço dela fica em cerca de US\$ 500 nos EUA, e ainda não foi divulgado por quanto (e por onde) ela vai chegar no Brasil. Outra novidade: se você possui uma placa de vídeo com chipset da Nvidia, entre no site www.nvidia.com para pegar o mais novo pacote de drivers, o Detonator 3, que dá maior estabilidade aos jogos, principalmente para aqueles que usam o Direct 3D.

Os joysticks para você envenenar seu PC e não derrapar mais nas curvas

Todo bom jogador sabe que o joystick é fundamental para dar precisão aos movimentos dos personagens e mais realismo ao game. Os adeptos do gênero de simulação sabem bem sobre o que estamos falando. Então resolvemos fazer uma relação dos melhores controles existentes hoje no mercado dos PCs, produzidos pela Microsoft e pela Logitech. Outras empresas, como a Interact, a Quickshot e a Genius, também fabricam joysticks, só que eles não possuem funções diferenciadas. Se você quer ter um desses novos produtos, é bom atualizar seu micro com uma porta USB. Dependendo do tipo de placa do seu PC, a instalação é simples e não vai custar caro.



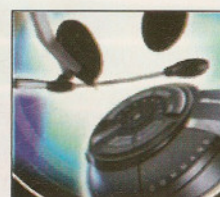
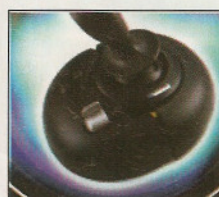
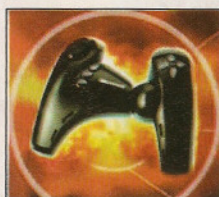
SideWinder Pro tem botões programáveis

JOYSTICKS MICROSOFT

A Microsoft foi a principal responsável pela revolução nos controles para PC, e seus acessórios são de deixar qualquer um maluco. Na área dos pads, os vários modelos de SideWinder conseguem satisfazer a maioria dos fanáticos por jogos. O modelo mais simples traz botões programáveis, para que você possa gravar uma sequência de comandos (como

agachar, pular, girar e atirar ao mesmo tempo, e ainda com precisão) em apenas um botão. O modelo SideWinder Pro traz ainda mais vantagens. Nele existe o botão Shift, que pode duplicar a programação dos demais botões. Além disso, o direcional dele é muito sensível e preciso, ideal para que você evite cair da beira do abismo quando estiver correndo.

Um dos joysticks da Microsoft que mais chamam atenção é o Freestyle Pro, que foi apresentado na última Fenasoft, realizada em julho, em São Paulo. Com ele é possível controlar carros e motos apenas virando o joystick, como se fosse um volante, só que sem um eixo fixo. Ou seja, você faz os movimentos de rotação no ar. Seu estilo tem mais a ver com Tomb Raider? Então o modelo perfeito é o Dual Strike, controle que possui um eixo a mais na parte direita com recursos para que você tenha uma visão melhor dos cenários, principalmente quando estiver jogando em primeira pessoa. Já para quem não desgruda do *Flight Simulator*, lá vai uma dica importante: a linha com Force Feedback foi feita exclusivamente para reproduzir os movimentos do manche de um



Linha de joysticks da Microsoft traz uma grande variedade para cada gênero de games

Diablo II ganha pack de expansão com dois novos personagens e 10 monstros



Diablo II fez tanto sucesso que foi preciso fazer um pack de expansão para saciar mais um pouco a vontade dos jogadores. O pack, que leva o nome de The Lord of Destruction, traz algumas novidades, entre elas dois personagens a mais para você escolher, um druida e um assassino. Dez novos monstros também vão aparecer e o enredo da história vai mudar de foco. Desta vez você vai precisar combater as forças de Baal, o irmão de Diablo (quem diria que o capeta tem irmão!), em mais episódios.

avião, como puxões laterais e trepidações. Outro controle interessante é o Game Voice, que aceita comandos de voz durante o jogo (de qualquer gênero) e, ao mesmo tempo, permite que você converse em um chat. Qualidade é o que não falta, mas o preço é um pouco salgado. Um joystick com a marca Microsoft custa, nos Estados Unidos, cerca de US\$ 60. No Brasil, o preço fica na média de R\$ 200.

JOYSTICKS LOGITECH

Concorrente direta da Microsoft nesse mercado, a Logitech é uma ótima opção para quem pretende gastar menos, sem abrir mão da qualidade do produto. Um controle da marca custa, em média, R\$ 90, ou seja, menos da metade do preço da

Microsoft. O produto mais diferenciado que a Logitech desenvolveu foi uma linha de mouses especial para jogos, chamada Gaming Mice. Trata-se de um acessório desenhado especialmente para oferecer mais conforto e evitar que você se canse. E, ainda por cima, os mouses também

contam com Force Feedback. O modelo da Gaming Mice que mais se destaca é o mouse sem fio, que dá mais

liberdade aos movimentos, mas precisa de um mouse pad com sensor. Na praia dos joysticks para corrida, a

Logitech também não chega atrás da Microsoft. A linha de volantes da empresa tem um design bem interessante, com diversas opções de cores e bordas emborrachadas para você não perder o controle nas curvas. Já a linha de pads da empresa, chamada WingMan, é muito parecida com a da Microsoft. Os modelos que mais se destacam são o Rumble, com dois

direcionais analógicos e um vibration forte, que dá emoção ao jogo (o design lembra muito um joystick de PlayStation); e o Gamepad Extreme, que funciona como volante e também tem um sensor que ajuda bastante nos games de ação. Isso porque o joystick entende não apenas movimentos de rotação, mas também os comandos de andar para frente e para trás, sem usar o direcional. Para os simuladores, o joystick mais legal é o Force, equipado com Force Feedback, controle de aceleração semelhante ao dos aviões, e nove botões programáveis que poderão auxiliar você em comandos específicos, como, por exemplo, subir e descer o trem de pouso.

A EVOLUÇÃO

A evolução dos joysticks para PC demorou um pouco para pegar embalo. Até o início da década de 90, os controles tipo manche dominaram a praça. Com a invasão do SNes, finalmente surgiram os primeiros pads, que imitavam o controle do console de 16 bits. Aos poucos, novas versões começaram a aparecer, adaptadas aos usuários de PC que atualmente adoram jogos 3D, no estilo Doom. Hoje os joysticks para simuladores de voo para PC estão tão avançados que nem mesmo os controles para consoles conseguiram chegar à altura deles. Nada mal, para um setor que há dez anos atrás estava praticamente parado.

SITES PARA COMPRAR E OBTER ESPECIFICAÇÕES DOS PRODUTOS

Produtos Microsoft: www.microsoft.com ou www.microsoft.com.br
Produtos Logitech: www.logitech.com



Agenda de lançamentos PC

Jogo	Gênero	Data
Airline Tycoon	Estratégia	Outubro
Age of Sail II	Estratégia	Outubro
Arcanum	Ação	Outubro
B-17 Flying Fortress	Simulador	Outubro
Black and White	Estratégia	Outubro
Blair Witch Episode 2	Adventure	Outubro
Combat Flight Simulator 2	Simulador	Outubro
Command & Conquer:		
Red Alert 2	Estratégia	Outubro
Crimson Skies	Simulador	Outubro
Delta Force Land Warrior	Ação	Outubro
Dukes of Hazzard	Ação	Outubro
Evil Dead: Hail to the King	Ação	Outubro
FIFA 2001	Esporte	Outubro
Giants: Citizen Kabuto	Estratégia	Outubro
Half Life: Counterstrike	Ação	Outubro
Heroes Chronicle: Conquest		
Underworld	Estratégia	Outubro
Heroes Chronicle: Warlords		
Wastland	Estratégia	Outubro
Hostile Waters	Ação	Outubro
Kingdom Under Fire	Ação	Outubro
Legends of Might and Magic	Estratégia	Outubro
Midtown Madness 2	Ação	Outubro
Oni	Ação	Outubro
Riddle of the Sphinx	Ação	Outubro
Rune	RPG	Outubro
Sheep	Ação	Outubro
Starship Troopers	Ação	Outubro
The Sims: Living Large	Estratégia	Outubro
Time Machine	Ação	Outubro
Tribes 2	Ação	Outubro
Undying: Clive Barker's	Ação	Outubro
Unreal Tournament:		
Game of The Year	Ação	Outubro
Wall Street Trader 2001	Ação	Outubro
Alone In The Dark 4	Ação	Novembro
American McGee's Alice	Ação	Novembro
Blair Witch Episode 3	Ação	Novembro
C & C: Renegade	Ação	Novembro
Conquest: Frontier Wars	Estratégia	Novembro
Dragon Rider	Ação	Novembro
Escape From Monkey Island	Adventure	Novembro
Freedom: First Resistance	Ação	Novembro
Gorkamorka	Ação	Novembro
Heist	Ação	Novembro
Heroes Chronicle:		
Clash of Dragons	Estratégia	Novembro
Heroes Chronicle:		
Masters of Elements	Estratégia	Novembro
I'm Going In	Ação	Novembro

Pentium III da Intel apresenta defeito

O Pentium III de 1,13 GHz apresentou um defeito que trava programas. Depois de reclamações dos consumidores, a Intel resolveu recolher esses processadores para consertá-los. Só que algumas empresas que vendiam computadores com esse processador passaram a trabalhar com o Athlon, da AMD.

Placas de vídeo Diamond serão extintas

Com a concorrência forte das placas de vídeo com chip das empresas Voodoo e GeForce, a Diamond ficou meio esquecida no mercado, que antes ela praticamente controlava. Por esse motivo, a Diamond anunciou que pretende parar de fabricar essas placas e investir mais no desenvolvimento de outros produtos, como o MP3 Player Rio, um walk-man.



PC/ARCADE
PRÉ-ESTRÉIA

American McGee's Alice



ELECTRONIC ARTS
Ação



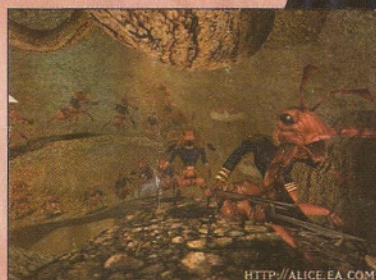
Disponível no 2º semestre de 2000

A Electronic Arts é a responsável por essa versão sombria de Alice no País das Maravilhas, a história infantil de Lewis Carrol. Alguns dos criadores do jogo são os mesmos de **Doom** e da série **Quake**. Você estará na pele de Alice, que é chamada pelo Coelho Branco para voltar ao País das Maravilhas, onde a Rainha de Copas e seus ajudantes estão infernizando novamente a vida de todos os moradores. A única esperança é o retorno de Alice, pois todas as tentativas de derrotar a

Rainha não tiveram sucesso. Ao longo das mais diferentes fases você deverá desvendar uma série de quebra-cabeças e encontrar nove armas com inúmeras formas de ataque. Dessa maneira, você

podrá enfrentrar o mal e acabar com a Rainha de Copas. Existem vários personagens malucos que ajudam Alice nessa aventura. Mas também há muitos outros que atrapalham, por isso

you deve ficar esperto. Visualmente, o game é de arrasar. Os cenários são totalmente em 3D e podem ser vistos de diferentes ângulos, que podem ser mudados conforme sua necessidade durante o jogo.



Combat Flight Simulator 2



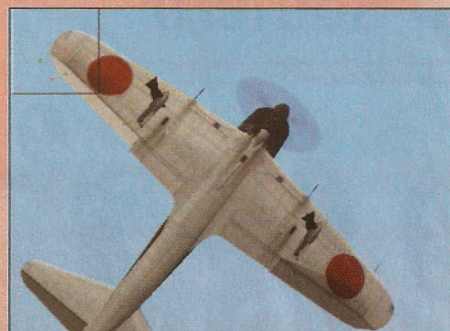
MICROSOFT
Simulador



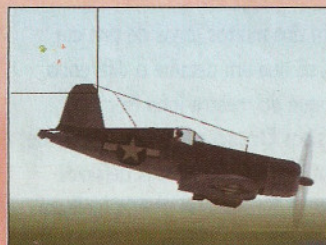
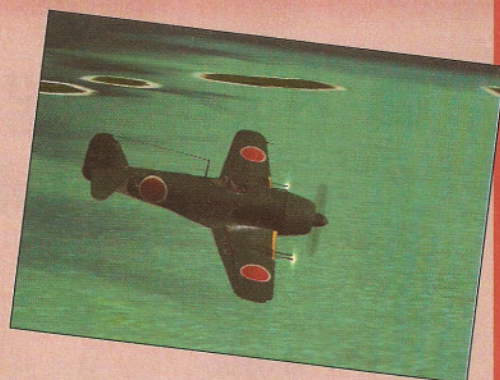
Disponível no 2º semestre de 2000

Simulador de voo que recria os combates que ocorreram no Pacífico nos primeiros anos da Segunda Guerra Mundial. Como você deve saber, caro Mané, japoneses e americanos mostraram do que eram capazes no ar após o ataque nipônico à base de Pearl Harbor, em 1941. O jogo continua um pouco difícil, mas quem já está acostumado com o gênero não vai encontrar problemas. Você poderá pilotar aviões pelo lado americano (F4F Wildcat, F6F Hellcat, F4U Corsair ou P-38

Lightning) ou pelo japonês (A6M2 Zero, A6M5 Zero ou NIK2 George). Durante o voo, você poderá escolher entre quatro tipos de visão: normal,



tendo o painel como ponto de referência, em que os indicadores são mais visíveis; a 3D, também do painel, que abre um campo de visão mais amplo; a exterior, em que você está fora do bicho, como nos jogos de corrida; ou a visão com indicadores invisíveis ou simplificados no canto da tela. Os gráficos estão bem detalhados e há bons efeitos. As missões terão objetivos bastante variados, e algumas delas representam fatos reais da história.



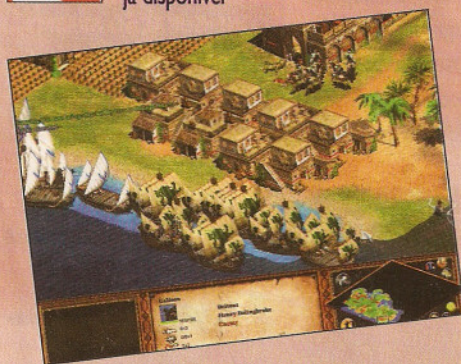
Age of Empires II: The Conquerors



MICROSOFT
Estratégia



já disponível



A série Age of Empires, um dos grandes sucessos entre os jogos de estratégia para o PC, volta em uma versão mais extensa que a sequência de **Age of Empires**, **Age of Kings**. **The Conquerors** apresenta cinco novas grandes civilizações, totalizando dezoito, cada qual com suas próprias características, estratégias e diferentes objetivos. Além disso, você poderá contar

com novas tecnologias, diferentes mapas de localidades reais e tipos de jogo. As novas civilizações disponíveis são a dos hunos, a espanhola, a asteca, coreana e maia. Cada uma delas tem sua história e especialidades próprias. Por exemplo, os astecas são mais fortes na parte militar, os maias na parte econômica. Isso acaba diferenciando bastante os povos. **The Conquerors** também trás outras pequenas mudanças no jogo, como novos controles de aliados e três jogos multiplayer: The King of Hill, Wonder Race e Defend the Wonder. É a Microsoft pensando no que faria tempos atrás, sem o Windows.





Alguns bugs. Mas assinados por John Romero

Daikatana

9.0

Ionstorm	Controle - sem enrolação	10
Ação	Diversão - 8 armas brancas	8
1 jogador	Gráfico - efeitos e bugs	8
Mouse	Som - detalhado e nítido	10



Por Bill Games

Daikatana é um dos muitos jogos de tiro em primeira pessoa, só que um detalhe o diferencia dos demais: o toque do mestre John Romero, criador dos clássicos **Doom** e **Quake**. Apesar de os gráficos terem sido baseados na já defasada engine de **Quake II**, houve uma grande melhora nos efeitos em relação à versão para N64. Outra vantagem do game para PC é que você vai poder jogar na Internet e detonar quem aparecer pela frente. O personagem principal é Hiro Miyamoto, jovem que tem a missão de correr atrás da espada Daikatana, que dá a quem a manipula o poder de viajar no tempo. Acontece que a espada acabou nas mãos de um cara ganancioso, que mudou o



DAIKATANA

ENDEREÇO

www.ionstorm.com

DICA: sempre que encontrar cabos condutores, procure atirar do painel de controle na ponta deles

DICA: use sempre o cenário (paredes, pedras ou até mesmo o teto) como escudo

futuro em seu favor, e Hiro é a única esperança para recuperar a arma e a paz no mundo. O

game faz uma mistura legal de diferentes épocas e ambientes. Você verá cenas das mais incríveis, como samurais usando armas a laser; guerreiros do futuro lutando na Grécia Antiga, e animais cibernéticos habitando pântanos. Seus ajudantes (uma samurai e um guerreiro) atrapalham um pouco, pois a inteligência artificial não foi bem feita. Para amenizar esse problema, a softhouse criou um patch em seu site, que serve também para corrigir alguns outros bugs.

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA
Pentium II 266 MHz,
Windows 95, 32 MB de
RAM, placa 3D de vídeo



DICA: avance sempre pelos cantos, assim você evita ser descoberto por sentinelas

DICA: sempre que pegar o Attack Boost, guarde a arma e ataque com socos para economizar munição



DICA: você pode usar as frutas que ficam pelo cenário para repor parte da sua energia

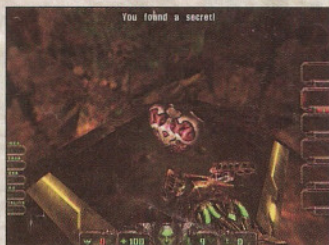


DICA: quando avistar áreas de difícil acesso, procure acessórios, como escadas escondidas em cachoeiras



DICA: se você ouvir um barulho estranho, vire-se rápido! Pode ser um dos monstros de tocaia

DICA: siga por caminhos alternativos e entre em locais isolados para encontrar itens secretos



DICA: ao ser atacado por inimigos de pequeno porte, o melhor é mirar um pouco acima deles



DICA: só nade em águas geladas quando necessário, pois você perde energia

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 É AINDA MELHOR QUE O PRIMEIRO!

PlayStation

MAGAZINE

DIGIMON

DETONAMOS o jogo
dos monstinhos!

**AGORA
MENSAL!**

www.sgp.com.br

12722

**FESTIVAL DE
SUCESSOS:**

Tenchu 2

Spider-Man

Dance Dance Revolution 3

In Cold Blood

Threads of Fate



FIFA SOCCER
rola a bola no PS 2

VAGRANT STORY

Guia de estratégia com todos os mapas do jogo!



DINO CRISIS 2: VEM AÍ MAIS UM

**JÁ NAS
BANCAS**

! DICAS

MARIO TENNIS

Personagem canhoto

Na tela de seleção, segure L enquanto escolhe o personagem.

Handicap

Na tela de seleção, segure R enquanto escolhe o personagem.

Jogue com Shy Guy

Vença a Star Cup/Single Tournament.

Jogue com Donkey Kong Jr.

Vença a Star Cup/Doubles Tournament.

Quadra Donkey Kong

Vença a Mushroom Cup/Single Tournament com Donkey Kong.

Quadra Yoshi e Baby Mario

Vença a Mushroom Cup/Single Tournament com Yoshi.

Quadra Mario e Luigi

Vença a Mushroom Cup/Single Tournament com Mario.

Quadra Mario Brothers 2

Vença todas as Doubles Tournament Cups com Mario.

Quadra Mario/Luigi Castle

Vença a Star Cup Doubles e Single Tournament com Mario.

Quadra Wario Brothers

Vença todas as Doubles Tournament Cups com Wario.

Special Cups

Vença todas as Tournament Cups com todos os personagens para destravar as Special Cups. Aperte R enquanto estiver selecionando um personagem para ter acesso ao Special Tournament no menu.



HOUSE OF THE DEAD 2

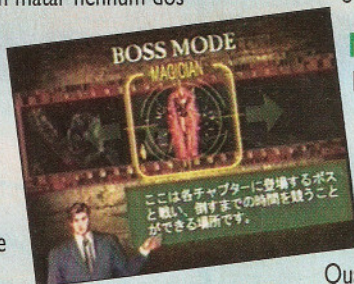


Todos os itens (Original Mode)

Para conseguir todos os itens no Original Mode, complete o modo de treinamento em todos os níveis de dificuldade.

Bonus Room

Para destravar a Bonus Room, você terá de acabar o jogo sem matar nenhum dos reféns e sem permitir que qualquer um deles seja morto.



Free Play

Para habilitar esse modo no menu

Options, vença o Boss Mode com todas as estrelas. **Obs:** essa dica só funciona na versão americana.

Death bullets

Você pode obter as death bullets no level 3. Tudo que precisa são bullets 2.0. Quando pegar o refém no barco, não o salve (se você salvá-lo, bullets 2.0, lançador de granada ou shotgun aparecerão na parte de trás do barco). Você chegará a uma área onde piranhas saltam para fora da água. Atire na porta atrás delas com as bullets 2.0 para encontrar as death bullets.

Mostrar score

Para visualizar seu score, aperte ←, ←, →, →, →, ←, → e Start. Se fizer corretamente, um 0 aparecerá no canto superior direito da tela.

Tiros mais rápidos com o joystick do Dreamcast

Coloque um dedo no botão A e outro no B e aperte os dois ao mesmo tempo. Você vai atirar muito mais rápido, quase como uma metralhadora.

Pegue o uniforme de Goldman

Termine o Original Mode. Quando você começar um novo jogo, o uniforme de Goldman estará em seu inventário.

Pegue o uniforme de Rogan

No Original Mode, leve com você as bullets 2.0 e os itens de Double Score. Resgate todos os reféns, menos o segundo do level 4, e continue jogando. Se fizer isso até o fim, você deverá

encontrar uma sala secreta, como se tivesse terminado o jogo com todos os reféns. Lá dentro você vai encontrar o uniforme de Rogan e um token de créditos infinitos.

Death bullets infinitas

No Boss Mode, termine todas as opções (incluindo a Emporer e a Fight All) cinco vezes. Quando o Start ficar vermelho, você poderá selecionar death bullets todas as vezes que iniciar o Original Mode.

Napalm Gun

Dê um tiro perfeito na cabeça dos três primeiros zumbis do primeiro estágio. Se você acertar, uma nova arma aparecerá no chão. Atire nela para pegá-la.

Recarregar rapidamente

Quando for atirar em um zumbi, aperte o botão de tiro e o de reload ao mesmo tempo.

Obs: faça isso sempre que atirar.

Matar com um tiro e tiros infinitos

Termine todos os estágios do Training Mode com dificuldade 5 estrelas vermelhas.

Selecionar cor do sangue

Termine o jogo no Original Mode e entre no menu Options. Uma seleção de cor do sangue aparecerá.

Créditos infinitos (Original Mode)

Complete os modos Training e Boss.

Habilite as opções Emperor e Fight All Bosses

Termine o modo Boss e consiga um ranking para todos os chefes.

SPIDER-MAN



Seleção de fases

No menu Cheat, digite o código **XCLSIOR.A** opção Level Select será habilitada no Special Menu.



THE LAST BLADE



Lute com os chefes

Na tela de seleção do personagem, aperte R1 + R2 + L1 + L2.

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD



Para executar as dicas a seguir, digite os códigos indicados, no Championship Mode. Se fizer corretamente, você ouvirá um som:

Salto com vara - **L.A**

Eventos extras - **Montreal**

No Trial Mode, digite os códigos indicados para executar as dicas a seguir:

Bronze Mode - **Roma**

Silver Mode - **Munich**

Gold Mode - **Helsinki** ou **Moscow**

Green Mode - **Mexico**

Red Mode - **Tokyo**

Jogadores metálicos

Selecione um dos países e digite o código correspondente no Trial Mode. Se fizer corretamente, você ouvirá um som:

País	Código
França	Atlanta
Canadá	Monreal
EUA	L.A.
Austrália	Sydney
China	Seoul
Japão	Tokyo
Grã-Bretanha	Athens
Itália	Roma
Quênia	Mexico
Rússia	Moscow
Espanha	Helsinki
Alemanha	Munich

CRASH TEAM RACING



Nitros Oxide's Space Ship

Para ter acesso à nave, consiga quatro Boss Keys.

Arenas de batalha extras

Para destravar novos campos de jogo no Battle Mode, vença as quatro Cup Races no Arcade Mode, no nível de dificuldade correspondente:

Pista	Dificuldade
Basement Level	Hard
Parking Lot	Easy
The North Bowl	Medium

Invisibilidade

Segure LI + RI e aperte ↓, ←, →, ↑, ↓ e → no menu principal.

Nitros Oxide

Vença o fantasma de Nitros Oxide em todas as pistas no Time Trial Mode.

Papu Papu

Segure LI + RI e aperte ←, △, →, ↓, →, ○, ←, ← e ↓ no menu principal.

Penta Penguin

Segure LI + RI e aperte ↓, →, △, ↓, ←, △ e ↑ no menu principal.

Pinstripe

Segure LI + RI e aperte ←, →, △, ↓, → e ↓ no menu principal.

Ripper Roo

Segure LI + RI e aperte ←, ○, ○, ↓, ↑, ↓ e → no menu principal.

Masks infinitos

No menu principal, segure LI + RI e aperte ←, △, →, ←, ○, →, ↓ e ↓. Se fizer corretamente, você ouvirá um som.



TENCHU 2



Copiar missões do CD no Mission Editor

No menu Mission Setting, segure ○ e aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ← e →.

Complete seu sangue

Pause o jogo, segure □ e aperte ←, →, ↑ e ↓. **Obs:** se usar esse código, você não conseguirá um perfect score.

Mostrar todo o mapa

Durante o jogo, segure Select para abrir o mapa e aperte cinco vezes o botão ○.

Destrave todos os itens ninjas

Na tela de seleção de itens, aperte □, □, ○, □, ○, ○, ←, ↑, ↓, →, R2 e R2.

Todas as missões no Mission Editor

Na tela Custom Mission, segure R2 e ○ e aperte ↑, ↓, ↓, →, ← e ←.

Todos os estágios

Na tela Stage Select, segure ○, □ e Select e aperte →, →, →, ↑, ←, ↓ e R2.

Habilite Tatsumaru

Na tela Stage Select, segure ○ e □ e aperte R1, R2, L2, LI, ↑, ↓, ←, → e Select. Tatsumaru estará disponível no Mission Editor.



Vendas

Cartuchos e CD's Consoles e Acessórios

- ★ Nintendo 64
- ★ Game Boy Color
- ★ Dreamcast
- ★ Playstation I/II
- ★ Psone (Breve)
- ★ Assistência Técnica

Consulte-nos sobre novos produtos

Consulte
nossos preços

Verifique nossas
condições de
pagamento

Breve com loja Virtual

Novo Telefone

FONE: (011)
3825-7600**

FAX: (011)
3825-7653**

E-mail: netunia@zaz.com.br



DICAS

TIME STALKERS

Faça clones dos monstros

Essa dica permitirá que você faça um clone de um monstro para trocar com um amigo e permaneça com a criatura original.

- 1- Na cidade, verifique se o seu personagem tem Moon Lighter ou Moon Lighter S.
- 2- Salve o jogo na Sword's House e ande até a máquina VMU da Monster House.
- 3- Faça download dos minigames Moon Lighter ou Moon Lighter S em seu VMU.
- 4- Faça download do monstro que pretende clonar para o VMU.
- 5- Quando terminar, saia da Monster House. Desligue o jogo sem salvá-lo.
- 6- Ligue o game de novo e selecione o save de seu amigo. Vá até a Monster House e carregue o monstro do VMU para o jogo. Se fizer corretamente, ambos os saves terão a mesma criatura.

Mantenha os minigames

Ao comprar um dos minigames, você poderá usá-lo uma só vez. Mas há uma forma para você permanecer com ele: faça o download do minigame para o VMU. Então, sem salvar, desligue o jogo. Se fizer corretamente, o minigame permanecerá no VMU e também no jogo.

Obs: além do minigame, você também ficará com o dinheiro, caso não salve o jogo.

TIME CRISIS

Menu Cheat

Na tela de abertura, após calibrar sua arma, atire duas vezes na parte vazia da letra "R" da palavra "Crisis". Depois atire mais duas vezes no centro do Crosshair, acima do título.

Obs: essa dica funciona apenas na versão americana.

Jogo mais fácil

Quando você escolher o Normal Story Mode no menu de título e visualizar as opções Normal Play ou Time Attack, atire fora da tela. A palavra Easy aparecerá.

Vida extra

Se você atirar 50 vezes no alvo, na sequência receberá uma vida extra.

Mortes Rápidas

Existem três procedimentos que permitem que você mate rapidamente os inimigos:

1-Stage 1, area 1

No final, quando os inimigos se esconderem atrás da máquina de construção amarela, atire na caixa que está ali.

2-Stage 1, area 3

Depois que o carro sair, ou for destruído, você verá vários caras e um bomber. Atire na caixa que estiver mais próxima da direita do bomber.

3-Stage 3, area 1

Ao pular pela porta, você verá alguns caras se escondendo atrás de uma construção (à direita) e vários I-Beams presos por uma amarração. Atire na amarração.

SEAMAN

Comida infinita

Obs: para esse truque é preciso ter 2 VMUs.

Comece um novo jogo e salve-o usando o segundo VMU. Conecte o VMU com o save do jogo ao outro acessório. Transfira o alimento para o outro VMU. Repita a operação quantas vezes quiser.

Evolução rápida

Para conseguir a evolução, apenas adiante a data do sistema do Dreamcast. Só que o aquário não ganhará nenhum tipo de manutenção.

Evolução rápida no estágio Gillman

Quando estiver jogando, você verá uma concha no fundo do aquário. Cutuque-a até que ela coma seu recém-nascido Seaman. Depois disso, cutuque de novo a concha para o molusco sair e continue até que ele cuspa de volta seu Seaman, que fora engolido no estágio Gillman.

Converse com seu Seaman

Você deve conversar com seu Seaman frequentemente, mas para isso precisa pegar o jeito. Tente falar o mais claro possível (em inglês, é claro!) e segure A durante a conversa. O estágio Gillman é aquele em que o Seaman começa a falar. Procure usar essas palavras: "Hi", "Hello", "Hey",

"No", "Yes", "Seaman", "Fish", "Fun" e "Play". Experimente variar bastante e evite palavras, senão Gillman vai



ficar um tanto nervoso. E não esqueça de alimentá-lo todos os dias.

Trocar o nome

Se você se arrependeu do nome que deu ao Seaman inicialmente, fique perguntando constantemente "Do you love me?". Assim você poderá, eventualmente, mudar o nome dele.

Hipnotize o Seaman

Selecione o Seaman e mova o direcional analógico em volta de sua cabeça.

Mova as pedras

Aperte X + R e aperte ← ou → quando estiver perto da pedra.

Som escondido

Coloque o GD em um CD player e escute a faixa 2.



LEGEND OF DRAGON

Mate facilmente os chefes

Para acabar com a raça dos chefes, você precisará usar magias como Burnout e Spark Net, por exemplo. Depois é só usar o controle turbo para causar grandes danos.

THOUSAND ARMS

Ataques mais rápidos e poderosos

Quando estiver numa batalha e aparecerem algumas opções, fique apertando para frente e X ao mesmo tempo. Seus ataques serão mais rápidos e poderosos.

F355 CHALLENGE

Pausa total da tela

Pause o jogo e aperte X + Y.

Habilitar todas as pistas

Na tela de options, aperte X + Y e escolha Passwords. Digite os códigos abaixo para habilitar as pistas correspondentes:

- CinqueValvole;
- Stars&Stripes;
- DaysofThunder.
- LiebeFrauMilch;
- KualaLumpur;

RAINBOW SIX



Passwords (Elite)

Level	Password
Red Wolf	IZBIS2S22M??
Sun Devil	BJBBC3S225??
Eagle Watch	BZBBSMS22888
Ghost Dance	CJDCCQS2F288
Fire Walk	CZDCSWS2FMQ8
Lion's Den	DJBDCYS2F5??
Deep Magic	DZBDS8S2F???
Lone Fox	2JB2DIS2G2??
Black Star	2ZB2T2S2GM??
Wild Arrow	FJDFD3S2G5??
Mystic Tiger	FZDFTMS2G888

Passwords (Recruit)

Level	Password
Red Wolf	I2DIS2Q22MQQ
Sun Devil	BJDBC3Q22WQQ
Eagle Watch	BZDBSMQZZ!QQ
Ghost Dance	CJTCCQ2FGSQ
Fire Walk	K2TK65Q2F4SQ
Lion's Den	T2TT68QGF?WQ
Deep Magic	5JR5LIQGGGSQ
Lone Fox	52T572Q4G4SQ
Black Star	VJVVLJQGGWSQ
Wild Arrow	VZVXXMQ26!SQ
Mystic Tiger	VZRFTMQ2G8SQ

Passwords (Veteran)

Level	Password
Red Wolf	IZLIS2RF2MQQ
Sun Devil	BJJBC3RF25QQ
Eagle Watch	BZJBBSMR28RQ
Ghost Dance	CZBBS5RFFMRQ
Fire Walk	DJBDCYRFF5RQ
Lion's Den	DJDDC6R2FWR8
Deep Magic	LZBDS8RR2F8RQ
Lone Fox	MJB2DIR2G2RQ
Black Star	2ZB2T2R2GMQQ
Wild Arrow	FJJFD3R2G5RQ
Mystic Tiger	FZJFTMR2G8RQ

Habilite todas as missões

Digite o código **VZRFTMQ2G8SQ** na tela de Quick Start ou Load Campaign. **Obs:** esse password só poderá ser usado se o Memory Pack não estiver no console.

THE NEXT TETRIS

Controle de som no menu principal

Segure R1 + L1 para a aumentar o volume da música e R1 + L2 para diminuir.



HIDDEN AND DANGEROUS



Cheat Codes

Digite **Iwillcheat** como nome, no começo do jogo, usando o teclado do Dreamcast. Depois escreva os códigos abaixo para obter os resultados correspondentes. Para todos os casos, é preciso primeiro pausar o jogo:

Invencibilidade

Digite **Cantdie**.

Todos os itens

Digite **Allloot**.

Abrir todas as portas da missão

Digite **Openalldoor**.

Matar todos instantaneamente

Digite **Killthemall**.

Obs: esse código pode causar falha na missão, pois ele mata todos os reféns também.

Mostrar todas as coordenadas

Digite **Playercoords**.

Encher a barra de energia

Digite **Goodhealth**.

Ressuscitar aliados

Digite **Resurrection**.

Mudar de fase

Digite **Missionover**.

Falha na missão

Digite **Gamefail**.

Visão por trás do inimigo

Digite **Enemyb**. Aperte o botão de visão de câmera para voltar ao normal.

Visão do inimigo

Digite **Enemyf**. Aperte o botão de visão de câmera para voltar ao normal.

Cabeção

Digite **Funnyhead**. **Obs:** esse código pode eventualmente travar o jogo.

Gráficos em Wireframe

Digite **Debugdrawwire**.

Jogo em alemão

Digite **Bluestars**.

Ver o final

Digite **Showtheend**.

G
A
M
E
S



Entrega
pessoal ou
via sedex

VÍDEO GAMES E ACESSÓRIOS:

- VENDE • ALUGA • TROCA
- NOVOS E SEMI-NOVOS
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA

R. SILVÂNIA, 157 - SÃO PAULO - SP

(TRAV. AV. STO AMARO, ALT. 1.501)

TEL. (0XX11)

3846-1470 / 3846-4375

www.dragoon.com.br

<http://www.pectorero.com>

Curso de desenho

HECTOR & ROKO

Ao vivo
Por correspondência

Av. Angélica, 321 - Cj. 3
São Paulo - SP-01227-000
Fones: (0xx11) 5787163
(0xx11) 36666079

Desenho
Quadrinhos
Ilustração
Design digital

TILT'S

GAME LOCADORA

<http://www.tiltsgame.com.br>

Fique por dentro das novidades pelo site da Internet!

TILT'S 1

Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L. Tel: (0 XX 11) 3743-9021

TILT'S 3

Av. Jabaquara, 1469 Loja 2. Tel: (0 XX 11) 5583-3468

TILT'S 5

Av. Liberdade, 363 Loja 32. Tel: (0 XX 11) 3341-0299

SALÃO DE JOGOS/VENDAS E LOCAÇÕES/ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Dreamcast •
PlayStation • Nintendo 64
• Saturn • Neogeo Pocket Color • Gameboy
Color • Neogeo Cartucho • Neogeo CD •
Super Nintendo • Mega Drive



DICAS

SEGA SWIRL

Pontuação bem alta

Faça um big move, pause o jogo durante a animação e escolha Restart.

METAL GEAR SOLID

Sound menu

Complete o VR Training com 100%. O Sound menu vai estar habilitado na tela de options.

Seleção especial de fases

Acabe o jogo da dificuldade Easy para cima. A seleção especial de fases vai permitir que você jogue as fases com missões diferentes.

Revelação do plano secreto

Complete todas as fases no modo Special Stage Select e pegue o N° 4 para revelar o plano especial.

Divertimento extra

Acabe o jogo e comece de novo. Use o Codec na frequência 140.07.

Usar automaticamente a ration

Deixar as rations equipadas não é o mesmo que usá-las. Elas serão automaticamente usadas quando Snake precisar, se você as deixar prontas. É uma opção muito boa durante uma luta contra um chefe, por exemplo.

Ver as balas de FaMas

Atire até ter apenas 2 balas sobrando. Use a bandana e atire outra vez.

Derrote Revolver Ocelot

Atire quando ele usar o truque de correr. Siga-o até chegar à arena. Atire no cara até ele cair.

Derrotando o Tank

Use uma Chaff Grenade e, quando ela explodir, mande uma granada para dentro do tanque.

Usando esse truque é possível derrotá-lo com apenas duas granadas.

Passe pelos lobos sem ser atacado

Use a handkerchief e você vai passar batido pelas feras.

ROADSTER

Seleção de fases

No meu principal, aperte R2, L1, L1, L1, R2, R1, L2, R2, R2, R1, L2, L2, L1.

PHARAOH'S

Cheat Codes

Durante o jogo aperte: Ctrl + Alt + C, digite os códigos a seguir para obter o resultado desejado

Resultado	CHEAT CODE
Pular de fase	Pharaohs Tomb
1000 deben	Treasure Chest
Melhorar as residências	Living Large
Destruir todos os navios inimigos	Fury of Seth
Cidades atacadas por terra	Mockattack1
Cidades atacadas pelo mar	Mockattack2
Cidades atacadas por hipopótamos	Hippo Stomp
Aumente o número de Hipopótamos	Side Show
Aumentar a inundação	Bounty
Diminuir a inundação	Mummys Curse
Aumentar as exportações em 1 ano	Pharaohs Glory
Diminuir as exportações em 1 ano	Bird of Prey
Capacidade de armazenamento no limite	Supreme Craftsman
Jóias armazenadas como materiais	Noble Died
Proteger tropas	Typhonian Relief
Desproteger tropas	Seth Strikes
Casas e lojas cheias de pertences	Cat Nip
Praga avança na cidade	Kitty Litter
Efeito desconhecido	Ramsees I

CHOPPER ATTACK

Debug mode

Quando aparecer a frase "Push Start Button" na tela de entrada do jogo, segure Z e digite →, ←, ↑, ↓, A, B, Start.

Level select

Quando aparecer a frase "Push Start Button" na tela de entrada do jogo, aperte C ↑ sete vezes.

Power chopper

No menu principal, aperte e segure L + R + Z e aperte Start antes de escolher o seu veículo.



Mate o presidente

Durante o jogo, digite Z + C ↑ + C ↓, então mande um homing em seu adversário. Se acertar você verá o presidente pulando fora.

Arma alienígena

Complete o level 7 na dificuldade Expert.

Durante a luta na Lua será possível comprar a nova arma.

King 10

Ache King 10 no level 7 e mate-o para completar a missão.

Stingray

Localize Stingray no level 7 e mate-o para completar a missão.

Chopper preview

Na tela de seleção de veículos, coloque o cursor sobre o veículo desejado, aperte L para fazer aparecer as estatísticas. Use o direcional analógico para rotacionar.



KING OF FIGHTERS'99 EVOLUTION

Pausa total da tela

Pause o jogo e aperte X + Y.

Omake data

Coloque o jogo em um CD-ROM de PC para ver fotos e as páginas em HTML do jogo.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3: THE SHADOW OF DEATH

Cheat Codes

Durante o jogo, aperte TAB e logo em seguida digite um dos códigos abaixo:

Resultado	CHEAT CODE
100,000 gold	nwctheconstruct
999 Mana	nwcthereisnospoon
Todas as construções	nwczion
Todas as máquinas de guerra	nwclotsofguns
Mudar a cor	nwcphisherprice
Slots preenchidos com 10 black knights	nwcagents
Slots preenchidos com 5 archangels	nwctrinity



Resultado	CHEAT CODE
Mostrar o puzzle map	nwcoracle
Mostrar o world map	nwcwhatisthematrix
Ganhar 1 Level	nwcneo
Esconder o world map	nwcignoranceisbliss
Perder o jogo	nwcbluepill
Max Luck	nwcfollowthewhiterabbit
Max Morale	nwcmorphus
Movimentos ilimitados	nwcnebuchadnezzar
Vencer o jogo	nwcuredpill

ACTION BASS

Peixe bem grande

Pause o jogo, segure select e aperte L2, R2, R1, ↑

GUNBIRD 2

Jogue como Morrigan

Na tela de seleção de personagens. Deixe o cursor na marca da opção de questões e aperte ↑

Jogue como Ain

Na tela de seleção de personagens. Deixe o cursor na marca da opção de questões e aperte ↓



GHOST'N'GOBLINS

Códigos para as fases

Level	Password
1-2	L[Heart]K(coração)(coração)(coração)BL
1-3	QZeroM(coração)(coração)(coração)IH
1-4	PS5(coração)7(coração)B4
1-5	TJR(coração)7(coração)2(coração)
1-6	JJT(coração)7(coração)7L
2-1	GN(coração)(coração)K00H
2-2	GN1(coração)508J
2-3	X43(coração)50MR
2-4	LS5(coração)9114
2-5	DN7(coração)93(coração)7
2-6	XN9(coração)9333
End	N8C(coração)K40N

DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22



Ultimate Battle 27

Depois do filminho da apresentação, aperte ↑, △, ↓, X, ←, L1, →, R1. Se digitar corretamente vai escutar um som. Agora um novo filminho de apresentação vai aparecer e o título vai mudar para "Dragon Ball Z Ultimate Battle 27". Mais lutadores estarão à sua disposição.

DRAGON BALL GT FINAL BOUT



Mais personagens

Na tela principal digite →, ←, ↓, ↑, →, ←, ↓, ↑, Start. Os seguintes personagens vão aparecer no Build mode: Super Saiyajin Trunks, Super Saiyajin Seinen Trunks, Super Saiyajin Son Gokuh, (Z), Super Saiyajin Son Gokuh (GT), Super Saiyajin Chibi Son Gokuh (GT), and Super Saiyajin Vegetto.

Jogue como Super Saiyanjin 4 Son Gokou

Faça a dica de mais personagens. Então, na tela principal aperte dez vezes △, nove vezes □. Se fizer corretamente você irá escutar um som. Na versão japonesa aperte cinco vezes △, nove vezes X.

Wireframe

Selecione o modo para 2 jogadores ou o modo de treinamento. Quando for escolher o personagem, aperte X + Select.

Novas roupas

Selecione o modo para 2 jogadores ou o modo de Treinamento. Quando for escolher o personagem aperte □ + X + ○.

Sound test

Na tela principal, digite L1, L2, R1, R2, Start. Aperte Select antes de escolher uma música para ver mais informações. Para a versão japonesa digite L1 + R1 + R2 + L2 na tela de apresentação.

DRAGONBALL Z: THE GREAT DRAGONBALL LEGEND



999% no modo Campaign

Quando a tela de Z ranking aparecer no final do episódio, segure Select + △ + □ + X. Solte os botões e aperte ↑ e ↓ para mudar o Z rank. Aumente-o para 999% para ver o final especial.

JOGOS USADOS

Temos uma central de atendimento para compra, troca e venda de jogos usados

LANÇAMENTOS

Completa e atualizada linha de lançamentos de games

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Conheça também nossa Assistência Técnica especializada em todas as linhas de consoles.

IMPORTADORA
NC
games & arcades
(0xx11)6959-1157



DICAS GAMESHARK



SPIDER-MAN



Energia infinita	D004BIBE A622	8004BIBE 2400
Teia infinita	D0048C42 AE03	80048C42 2400
Ficar transparente		8003ECDE 2400
Todas as roupas	800A5708 FFFF	800A570A FFFF
Todos os personagens	800A570C FFFF	800A570E FFFF
Todos os filmes	800A5710 FFFF	800A5712 FFFF
Todas as revistas em quadrinhos	800A5714 FFFF	800A5716 FFFF
Todas as capas de revistas em Quadrinhos	800A5718 FFFF	800A571A FFFF
Habilitar tudo (GS 2.2 ou superior!)	50000A02 0000	800A5708 FFFF
Habilitar tudo	B00A0002 00000000	800A5708 FFFF
Habilitar todo o storyboard		800A56DC 0102
Habilitar a seleção de fases		800B4F80 0001
Mostrar medidores		800B4F74 0001
Sem medidores		800B4F74 0000

(versão 3.2)

MARVEL VS CAPCOM 2



Habilitar todos os personagens	9C88C6C9F8FFFFFF	E2B7D4AA7FFFFFFF
	7B051F3CF8FFFFFF	C36B2BC67FFFFFFF
Experiência no máximo	608B650500006363	
Sem energia (P1)	CE7BE85600000000	
Sem energia (P2)		A6435E3D00000000
P2 Combo Level 5		72A99F2800000005
P2 Combo Level 4		72A99F2800000004
P2 Combo Level 3		72A99F2800000003
P2 Combo Level 2		72A99F2800000002
P2 Combo Level 1		72A99F2800000001
P2 Combo Level 0		72A99F2800000000
P1 Combo Level 5		5DAF3B7D00000005
P1 Combo Level 4		5DAF3B7D00000004
P1 Combo Level 3		5DAF3B7D00000003
P1 Combo Level 2		5DAF3B7D00000002
P1 Combo Level 1		5DAF3B7D00000001
P1 Combo Level 0		5DAF3B7D00000000

(versão 3.2)



CHRONO CROSS (AMERICANO)



Salvar em qualquer lugar	D00E21F8 0001	
	800E21F8 0000	
Ter a maioria dos elements [Nota 1] (GS 2.2 obrigatório)	5000C002 0001	80071760 0001
Max Elements (GS 2.2 obrigatório)		
	50006002 0000	800718E0 6363
Ter a maioria dos elements	B0C00002 00000001	80071760 0001
Max Elements	B0600002 00000000	800718E0 6363
Max Gold	800719A8 E0FF	800719AA 05F5
Gold infinito		800719A8 FFFF
Max Stars	80071C74 0063	80071C76 0063
Todas as chaves (GS 2.2 obrigatório)		50000601 0000
	300712D8 00FF	800712DE 701F
Todas as chaves	B0060001 00000000	300712D8 00FF
		800712DE 701F
Ter todas as Armas, Armaduras, Acessórios, e itens de forjamento (GS 2.2 obrigatório)	5000FE02 0001	800712E0 0001
Todas as Armas, Armaduras, Acessórios, e itens de forjamento no máximo (GS 2.2 obrigatório)	50007F02 0000	800715E0 6363
Ter todas as Armas, Armaduras, Acessórios, e itens de forjamento	B0FE0002 00000001	800712E0 0001
Todas as Armas, Armaduras, Acessórios, e itens de forjamento no máximo	B07F0002 00000000	800715E0 6363
Habilitar todos os personagens	800719A0 FFFF	800719A2 FFFF
		800719A4 FFFF
World Status Ligado		800724E4 0001
Usar o Teleporte e Smith Spirit em qualquer lugar	D00E57DC 0000	800E57DC 0001
Atravesse as paredes [Nota 2]	D007E9F0 0101	800AF066 2400
	D007E9F2 0104	800AF066 0040

Note 1: Use esse código apenas uma vez, coloque todos os elements e salve o jogo**Note 2:** aperte L2+Select para ativar e L1+Select para desativar

RAYMAN 2



(Pule e aperte A)	89e080a320704e1e	58db04db00000040
Nadar mais rápido	e23768ce0000006d	
Ar infinito	d400ce4d000000e1	
Energia infinita	5e3304db0000001e	
Ter todos os Lums	fc8e6dde06d7041	
	9721ae1ea2d221cb	e070b0419721ae1e

(versão 3.2)

WACKY RACES



Ter sempre 10 Muttley	8E938D7E000003FF
Tokens infinitos-Battle Arena	D27881090000000A
Infinitas tentativas - Wacky Cup	F02DD61700000005

(versão 3.2)

a nova mania dos EUA está apenas a um telefonema de distância!

PATINETE SCOOTER EM AÇO

FEITO EM AÇO CROMADO
MANOPLAS EM ESPUMA
RODAS DE POLIURETANO
ROLAMENTO PROFISSIONAL
DECK ANTIDERRAPANTE

3X R\$ 46,00 S/ JUROS
OU 10X R\$ 16,00



PATINETE SCOOTER EM ALUMÍNIO

FEITO EM ALUMÍNIO E AÇO CROMADO
MANOPLAS EM ESPUMA
RODAS DE POLIURETANO
ROLAMENTO PROFISSIONAL
DECK ANTIDERRAPANTE

3X R\$ 63,00 S/ JUROS
OU 10X R\$ 22,00



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/toy

(0**11) 7266-7777

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO
PS10A

Preços válidos até 31/10/2000 ou enquanto durarem os estoques. Frete não incluso. Taxa de juros para pagamentos em 10x 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.



DETONADO

Um trem cheio de terror e adrenalina

Nuclear Dawn

8.5

Activision

Aventura

1 Jogador

Memory Card

Controle - mira difícil 8

Diversão - adrenalina total 9

Gráfico - movimento do trem 9

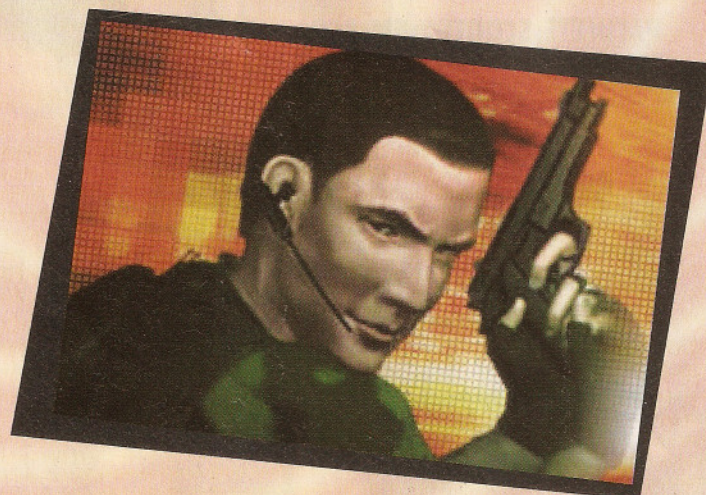
Som - parece trilha de filme 8

COVERT OPS: NUCLEAR DAWN



Por Lord Mathias

A Activision anda arrasando nos games de ação, hein galera? *Nuclear Dawn*, com uma história tão emocionante que até parece um filme de ação, é um bom exemplo. Você será um dos soldados que escoltará o embaixador francês e sua família em um supertrem com destino à França. Só que, ao sair da Rússia, o trem é atacado por um grupo terrorista e todos os soldados eliminados. Sobrou pra você, cara! Seguindo orientações dos seus comandantes pelo rádio, você terá de tirar o embaixador, sua mulher e filha das garras dos terroristas. Para completar, o trem carrega bombas nucleares e poderosos mísseis. Você realmente vai se sentir dentro de um trem, pois o cenário se movimenta. Além disso, os ângulos da câmera são bem legais. O clima do jogo é de suspense e tensão do começo ao fim. O único problema é que, às vezes, você não consegue ver os inimigos que estão atirando em você. Sorte a sua que a mira deles não é lá essas coisas... Economize o máximo que puder de munição, porque ela é meio escassa e, se acabar, não vai ser nada fácil matar na porrada inimigos armados. Principalmente os chefões. Aliás, prepare-se, pois você vai penar pra conseguir matá-los. Bom, chega de papo. Tá na hora de curtir esse Detonado!



Russia St. Petersburg



1 - O início já traz bastante ação! Sempre agache atrás das partes altas (RI) para não ser baleado



2 - Pegue toda a munição deixada no chão pelos inimigos com X. Pule o vão dos engates também com X e entre pela porta sobre o vagão 2 (luz verde)



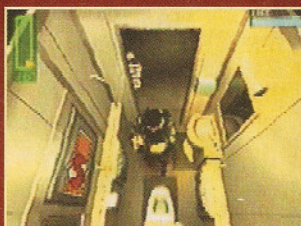
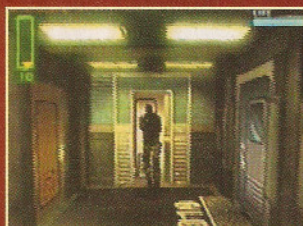
3 - Ao encontrar o corpo, verifique-o para conseguir mais itens



4 - Ande até as escadas e desça (com X) para ir ao primeiro andar do vagão



ENTENDA O JOGO



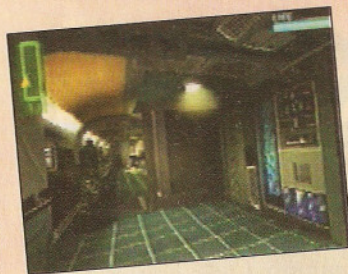
Há vários lugares no trem em que você pode salvar o jogo e depositar seus itens. Chamados de box, eles são indicados por setas vermelhas na parede, como aquelas que você vai encontrar em alguns banheiros ou na sala onde você vê Billy pela primeira vez

É fácil se localizar usando o mapa do jogo (no canto esquerdo superior da tela). Simples, mas eficiente, ele mostra o vagão em que você está e sua posição dentro dele. Acima do vagão representado está o anterior, e abaixo, o próximo





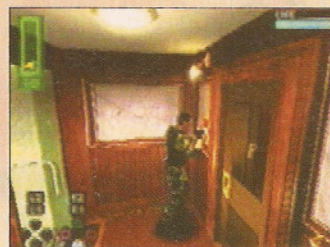
5 - Localize-se pelo mapa (leia box explicativo nesta página). Entre pela porta que leva ao vagão 10



10 - Chegando ao segundo andar, siga até o bar (depois das máquinas de refrigerante)



14 - Perto dos fogões há mais um memo. Sempre procure por eles, pois nem todos estão visíveis! Uma tática é andar apertando X repetidamente



18 - Volte ao segundo andar do vagão 10. Use o Keycard (G) para destravar a porta e entre



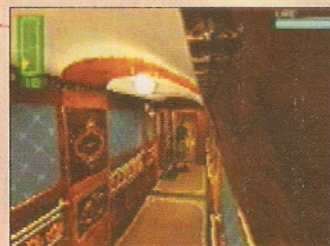
6 - Elimine o terrorista que está de guarda e entre nas duas portas desse corredor



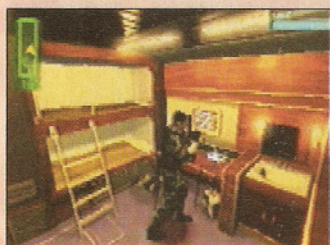
11 - Não se esqueça de ler mais um memo. Depois siga para o elevadorzinho atrás do balcão



15 - Contorne o elevador. Aproxime-se da porta atrás dele para destrancá-la, mas não saia. Volte à cozinha



19 - Logo que passar pela porta, vire-se para a esquerda e entre em mais uma salinha para pegar outro memo



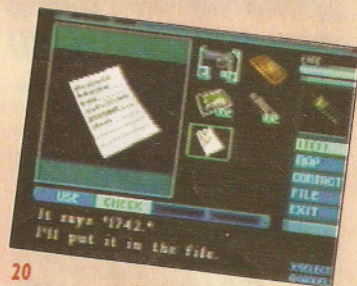
7 - Em uma das salas, pegue a Relay Box em cima do balcão para usá-la mais tarde



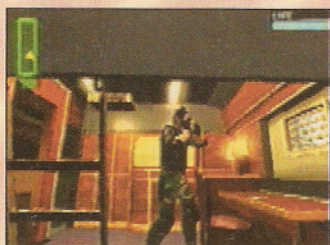
12 - Pause o jogo e escolha a opção "Item" para ter acesso ao inventário. Use a Relay Box no elevadorzinho



16 - Seguindo a trilha de sangue, destranque mais uma porta (essa é lateral, difícil de ver)



20 - Depois siga para o outro lado do corredor e pegue mais um memo na outra sala. Entre em "Item" e dê "Check" nele para ver o código



8 - Na outra, leia um memorando (memo) que está sobre a mesa. Daí em diante, sempre vasculhe todas as áreas para achar todos os memos do jogo!



13 - Ignore os terroristas que aparecerem para economizar munição e entre no elevador. Depois aperte o botão vermelho para acender as luzes



17 - No final da trilha, entre no freezer. Pegue o Gold Keycard (G). Antes de sair, desligue o freezer (botão perto da porta)



21 - Destrave a porta do centro do corredor com o código do memo. Logo que entrar, mate o terrorista



9 - Volte ao vagão 11 e suba as escadas indicadas na foto (não é a mesma que você usou para descer!) para ir ao segundo andar. Sempre que encontrar um corpo no caminho, cheque-o para ganhar itens





DETONADO

COVERT OPS: NUCLEAR DAWN



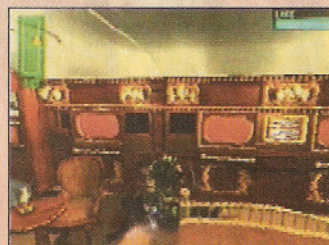
22 - Pegue mais um memo na mesinha e entre pela porta seguinte para falar com o embaixador



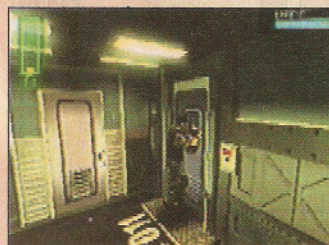
4 - Mate os terroristas que estiverem no caminho, pegue sua munição e também mais um memo que está nessa área



Russia Novgorod



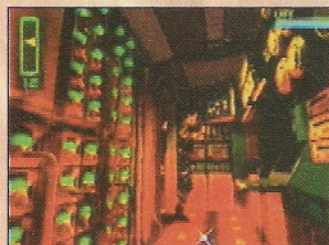
1 - Ainda no quarto do embaixador, pegue o Blue Keycard (B) no chão. Siga para o vagão 11 e pegue a munição no freezer



2 - Vá até o final do vagão e use a Keycard (B) para seguir para o vagão 12



3 - Logo que entrar no vagão 12, suba as escadas para não encontrar outro terrorista



5 - Entre na salinha central (vermelha) e pegue o Security Disk no chão

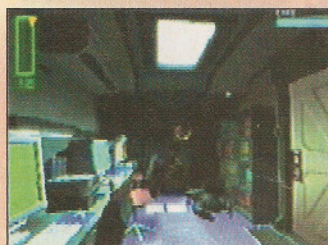


6 - Seguindo em direção ao vagão 13, use o Security Disk no computador do fundo (na sala de computadores)



7 - Digite 12R01 para abrir a sala do final do vagão e entre para encontrar Christina

Russia - Smolensk



1 - Pegue o memo ao lado do corpo do terrorista e não esqueça de checar todas as áreas para encontrar esses itens!



2 - Use o Keycard (B) no computador próximo da tela para abrir o vagão 13



3 - Volte ao primeiro andar do vagão 12 e cheque todas as salas. Suba ao vestiário perto do vagão 13 para achar mais um memo e mate o terrorista para ganhar um Healing Pack



4 - No final do vagão 12, abra a porta para o vagão 13 com o Keycard (B)



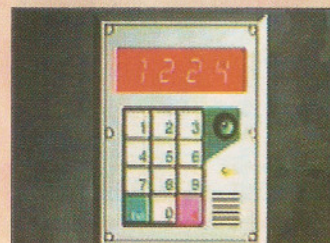
5 - Como fez antes, suba imediatamente pelas escadas (depois de checar o corpo)



6 - Na parte de cima, ache os memos e depois cheque o notebook que está bem no canto do vagão



7 - Cheque o memo que pegou no vagão 12, caso ainda não tenha feito isso. Salve o jogo e siga então para o outro final do vagão. Vá até a porta com a trava



8 - Digite o código 1224 para abrir a trava e mate o terrorista (não se esqueça do memo). Siga para encontrar a família do embaixador e prepare-se para o primeiro conflito difícil do jogo!



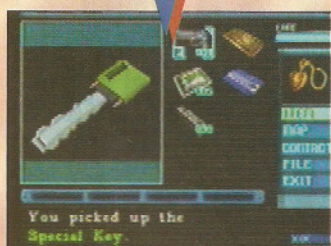
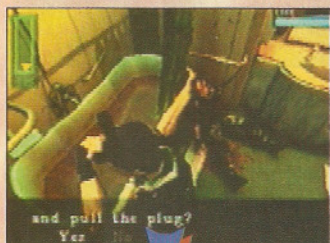
Belarus - Minsk



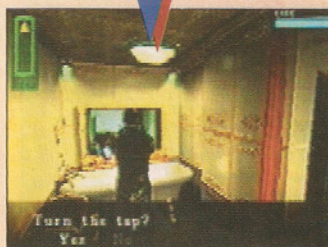
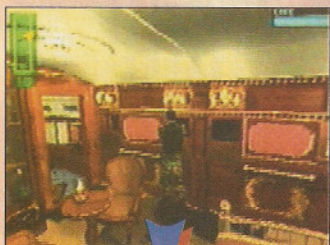
1 - Corra para frente e fique agachado ao lado do caixote, matando todos que aparecerem na sua frente



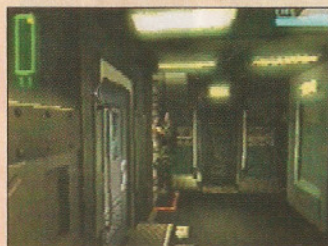
2 - Volte ao vagão 12 e entre no banheiro (final do corredor)



3/4 - Acenda as luzes e examine a banheiro cheia de sangue. Selecione "Yes" para esvaziá-la e, em seguida, pegue a chave que apareceu no fundo (Special Key)



5/6 - Volte ao segundo andar do vagão 10. Passe pelo quarto do embaixador para chegar ao banheiro. Escolha "Yes" para esvaziar a banheiro



7 - Volte ao início do jogo (vagão 11) e suba no teto do trem. Ande por fora até o vagão 9 (na luzinha rosa)



8 - Use a Special Key para conseguir abrir a porta e entrar no vagão 9



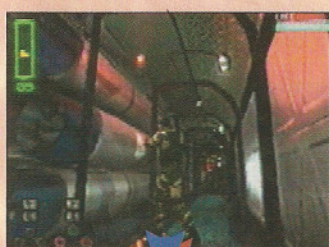
9 - Ao entrar, cuidado com as máquinas. Fique bem próximo e, logo que puder passar, corra para não ser atingido. Em seguida, desça de novo para o primeiro andar



10/11 - Passe reto pela porta lateral e siga até o final do vagão (em direção ao 8). Entre na salinha para encontrar Billy e pegue a Screwdriver ao lado dele



12 - Volte pelo corredor iluminado e entre na porta lateral. Bem perto da câmera, mais um item o aguarda



13/14 - Na mesma sala, use a Screwdriver na placa que cobre o míssil (foto) e depois saia correndo para não morrer na explosão



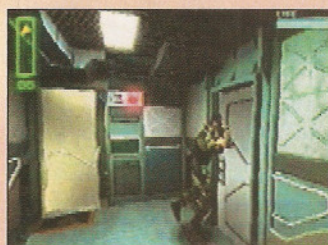
15 - Corra para o vagão 8. Mate os terroristas em seu caminho e pressione o botão da empilhadeira para passar



16 - Depois da empilhadeira, empurre (com X) mais um caixote para seguir até final do vagão 8



17 - Logo que chegar ao final do vagão, um terrorista vai aparecer. Ignore-o e suba imediatamente as escadas



18 - No andar superior, entre na porta lateral mais distante das escadas e mate o terrorista rapidamente



19 - Não se esqueça de pegar os memos em toda a área. Na divisão lateral, com luz avermelhada, pressione o botão do painel



20 - Logo depois da conversa, acione a trava na parede ao lado da porta e entre. Depois passe pela porta seguinte



DETONADO

COVERT OPS: NUCLEAR DAWN

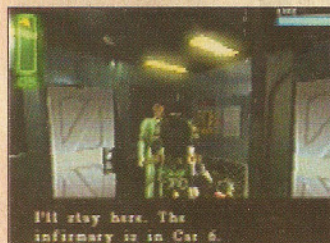


21 - Acione o painel dentro da salinha para controlar as metralhadoras do trem e derrubar os helicópteros

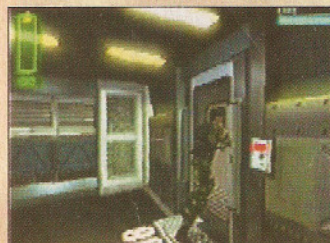


22 - Para posicionar as metralhadoras, use o direcional e atire com Δ . Derrube rapidamente os helicópteros sem poupar tiros, pois a munição aqui é infinita

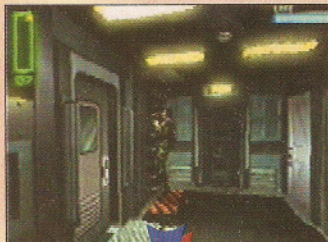
Belarus - Brest



1 - Saia da sala das metralhadoras e vá ao vagão 9 para conversar com Christina e ganhar o Keycard (R)



2 - Com o Keycard (R), vá até a entrada do vagão 7 e destrave a porta. Entre e pegue outro memo



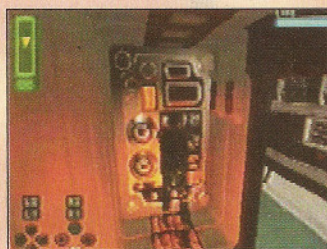
3/4 - Suba as escadas para encontrar um Healing Pack próximo da câmera



5 - Desça de novo e vá ao vagão 6. No corredor haverá um armário com um Barrel (um upgrade) para a arma MP5, ainda não encontrada



6 - Por enquanto, você pode deixar o Barrel guardado no box para economizar espaço



7 - Perto do armário, procure uma porta lateral no corredor. Entre para encontrar os controles de luz do vagão e use a alavanca para acender tudo



8 - Volte à parte próxima do vagão 7, mate o terrorista que aparecerá de surpresa e suba as escadas para ir atrás de Christina e Billy

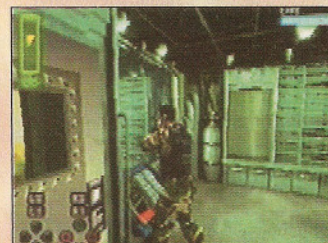
Poland - Warszawa



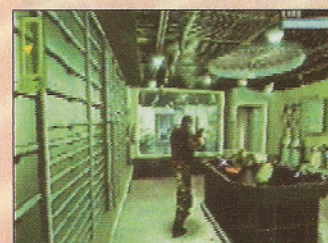
1 - Vire à direita para entrar na enfermaria. A outra porta é do minilaboratório: não entre ainda!



2 - Antes de sair da enfermaria, pressione X em Billy para ver seu tipo sanguíneo



3 - Desça as escadas, siga para o outro lado do vagão e suba outra escadaria. Pegue os memos e depois pressione o botão vermelho para parar o gás

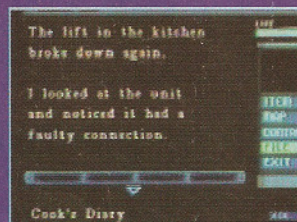


4 - Entre na parte sem gás e pegue as bolsas de sangue (brilhando) e a munição (perto da câmera)



5 - Desça e suba as escadas da enfermaria. Então entre no minilaboratório (porta da esquerda)

ITENS, MUNIÇÃO E MEMOS



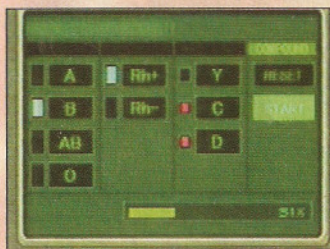
Durante o pause, você pode entrar na opção "File" para ler os memos que já pegou. Procure esses itens em todos os locais do jogo!



Sempre que encontrar corpos pelo caminho, use X para checá-los. Às vezes, você pode encontrar itens como munição ou Healing Packs



6 - Pegue mais memos e, em seguida, use a bolsa de sangue na máquina do fundo da tela para fazer soro para Billy

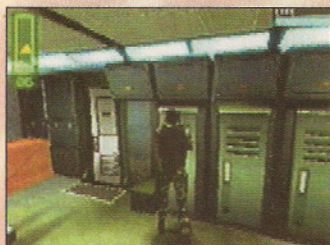


7 - Escolha as opções B, Rh+, C, D e Start. Depois de pronto, pegue o soro da máquina e leve-o para Billy (na enfermaria)

Poland - IV Poznan



1 - Você ganhará o Keycard (G). Desça mais uma vez e use-o na porta trancada no meio do corredor



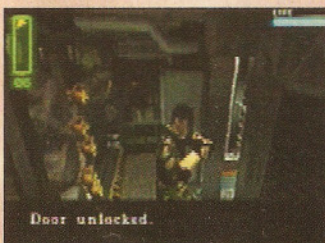
2 - Você está na sala dos armários. Logo que entrar, vire-se para a esquerda e examine a porta deles



3 - Pegue os três itens (colete, óculos infravermelho e explosivo). Volte à enfermaria e dê o colete a Billy!



4/5 - Desça pela última vez à sala dos armários, destranque a porta perto da bagagem e entre pela ventilação (subindo a escadinha)



6 - Destranque outra porta, pegue a munição e o Healing Pack no chão e suba as escadas para mais um conflito

Germany - Berlin



1 - Essa batalha é bem mais difícil que a primeira. Uma boa estratégia é: atire, role, dê mais um tiro, role de volta e assim por diante

Germany - Leipzig



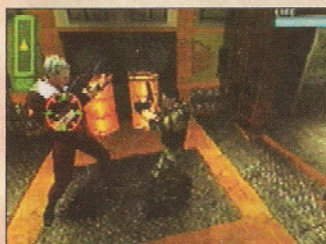
1 - Depois de eliminar o bando de terroristas, você estará sobre o trem inimigo. Entre pela abertura do teto



2 - Pegue mais munição e entre pela porta. Agachado, mate os cachorros com um tiro certeiro e elimine os terroristas



3 - Empurre os caixotes nesse vagão para encontrar itens escondidos. Ou então procure atrás deles



4 - Salve o jogo, pois está na hora de encarar um Boss. Entre no vagão 2 e abaixe para desviar dos tiros do inimigo. Uns 10 ou 15 disparos matam facilmente o chefe



5 - Lembre-se de pegar o Microfilm A, o Crossbow e o Keycard (W). Entre de novo em "Item" (pause) e dê "Check" no Microfilm A



6 - Salve de novo o jogo, pois é perigoso morrer na próxima parte. Em seguida use o Keycard (W) para entrar no vagão 1



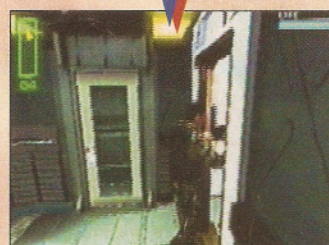
7 - Pegue mais um memo e um Healing Pack na sala. Antes de subir as escadas, use o console ao lado dela para controlar o trem



8 - Você controla a aceleração do trem (indicada na direita) para frente e para trás. É necessário se guiar pelas setas para fazer com que a composição fique alinhada com o vagão brilhante do outro trem, à velocidade de 80, como na foto



Germany IV Frankfurt

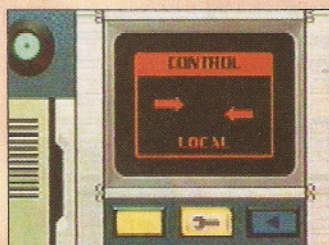


1/2 - Desça pelo teto do vagão 4 e entre na sala dos computadores. Logo que passar pela porta de vidro e matar o terrorista, entre na porta à esquerda

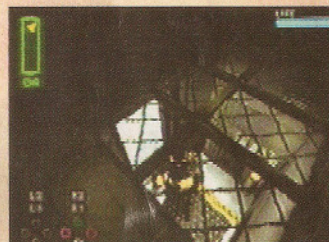


DETONADO

COVERT OPS NUCLEAR DAWN



3 - Use o computador e aperte seus botões na sequência: esquerdo, direito, central e direito. Siga para a próxima sala



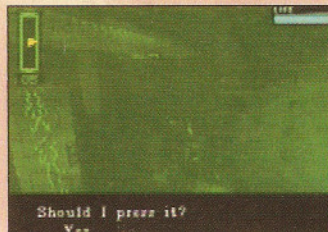
4 - Assim que entrar na salinha, desbloqueie a passagem com X para ir ao vagão 5



5 - Destranque a porta que leva ao vagão 6, mas não entre. Siga pelo vagão 5 até chegar a uma sala com gás



6 - Em "Item", use o Infra-Red Scope e prossiga com cuidado para o outro lado da sala



7 - Encontre o botão, aperte-o e vire-se em direção à entrada dessa sala



8 - Antes de sair, não se esqueça de pegar a corda (brilhando) no chão, perto de onde apertou o botão



9 - Assim que estiver fora de perigo, combine a corda com o Crossbow



10 - Siga até o 2º andar do vagão 5. Entre pela porta, mate rapidamente o robô e pegue a munição



11 - Nessa mesma sala, vire no final do corredor para finalmente encontrar a MP5!



12 - Volte para perto dos destroços do robô e entre pela porta para prosseguir



13 - Na sala escura, mate os inimigos (guie-se por sua mira!) e aperte o botão na parede do fundo



14 - Volte até a sala do gás. Agora você poderá ir normalmente até o final dela e entrar pela porta



15 - Logo que entrar, ande pouco para não tomar choque! Pegue o elevador perto da porta



16 - Fique sobre a parte amarela e preta, entre em "Item" e use o Crossbow para fazer uma espécie de ponte



17 - Use a corda que foi fixada para passar para o outro lado. Se o chão brilhar abaixo de você, cuidado com os raios! Aperte X para descer



18 - Pegue o IC Prototype: a sala então ficará livre da eletricidade. Saia dessa parte, e Christina chamará por você. Corra para a enfermaria no vagão 6 e termine o primeiro CD do jogo!

Germany - Stuttgart



1 - Volte até o vagão 9. No caminho, passe de novo por salas já visitadas para encontrar granadas e itens



2 - Para passar pelas minas no carro 9, ande de costas e, assim que se aproximar delas, corra para frente para fugir da explosão. Siga para o vagão 12



3 - Economize a munição mais pesada e, se possível, mate alguns terroristas no braço para poupar balas

DICAS GERAIS



4 - Suba mais uma vez no teto do vagão 9 e elimine todos que estiverem no caminho até o carro 11



5/6 - Contra esse chefe, você precisa ser muito rápido. Não use a MP5 ainda! A cada tiro que der nele, fuja do fogo. Para escapar dos ataques, pule de um trem para outro. Se cair entre eles, aperte rapidamente os botões do controle para subir!



7 - Se você sobreviveu ao inimigo mais chato do jogo, parabéns! Agora pegue o Microfilm B que ele deixou, dê "Check" nele e siga para o vagão 12



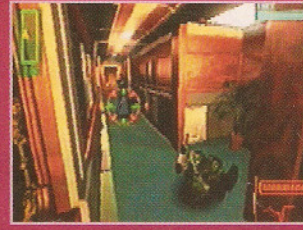
8 - Salve o jogo antes de subir as escadas e prepare-se para mais um chefe!



Sempre que alguém estiver por perto, aparecerá Warning no canto da tela. Imediatamente se abaixe para não levar tiros



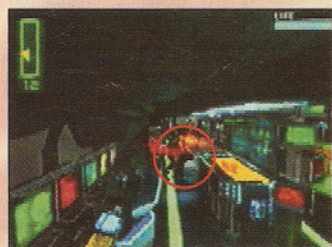
Ao se aproximar de um corredor, fique atrás da parede e aperte para espionar sem dar bandeira, ao estilo de Metal Gear Solid



Se não estiver atrás de alguma proteção, use L2 e R2 para rolar para os lados e não levar tiros, enquanto contra-ataca



9 - Equipe a MP5 que você esteve economizando até agora para descarregar no Boss



10 - Se você fizer com que ele fique preso entre as mesas do centro, o chefe ficará indefeso! De qualquer jeito, acabe com ele com a MP5



11 - Pegue o Pentagon e a Silver Cigarette Case do chão. Volte então para o segundo andar do vagão 10



12 - Ande até o banheiro do embaixador e use o Pentagon na parede marcada. Uma passagem secreta aparecerá atrás da pia. Entre nela



13 - Use X duas vezes na mesa para pegar um memo e o Disk A. Volte ao vagão 4



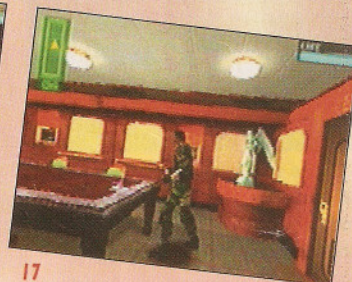
14 - No segundo andar, use o Keycard (G) na porta do fundo



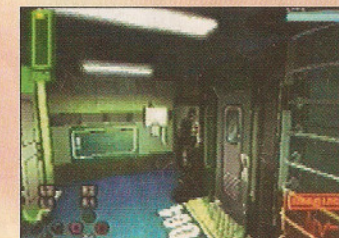
15 - Ao passar pela porta, à sua esquerda, examine o armário e pegue a pistola



16 - Entre em "Item", selecione a pistola e combine-a com a outra. Agora você atira com as duas armas juntas. Não se esqueça do memo...



17 - Passe pela próxima porta e pegue, na mesa, o memo e o Keycard (B)



18 - Confira se você está com o IC Prototype e siga em direção ao vagão 3. Use o Keycard (B) para abrir a porta



19 - Depois de matar os guardas das salinhas, vá até o final do vagão e entre na porta em frente ao elevador, perto do carro 2. Não suba ainda!



20 - Pegue o memo, a munição e a chavinha, que servirá para o armário do vagão 6 mais tarde



DETONADO

COVERT OPS NUCLEAR DAWN



21 - Ao sair da salinha, suba o elevador da frente. Depois da conversa, entre na próxima sala para conseguir mais um memo e itens

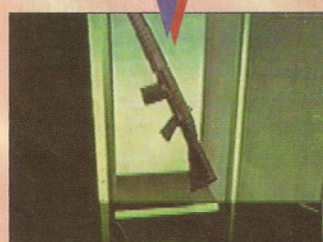
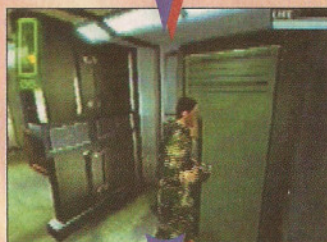


22 - Siga o embaixador até o final do vagão 4, perto do 5, e suba as escadas para ir à sala secreta do banheiro

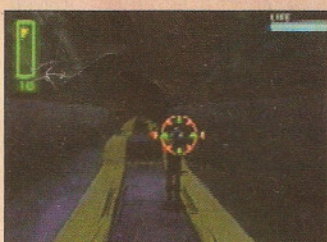


23 - Depois de abrir o cofre, use X para pegar o Secret Information Disk

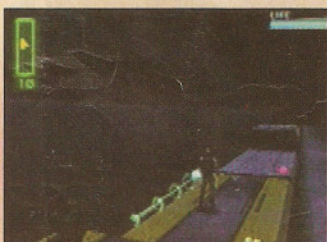
Switzerland Zurich



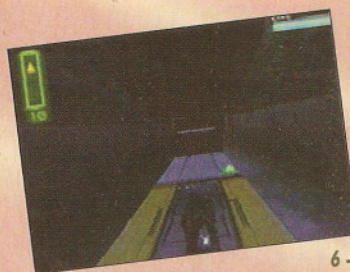
1/2/3 - Volte ao primeiro andar do vagão 6 e entre na sala dos armários. Ande para a direita e use a chavinha (encontrada no vagão 3) no armário para pegar a SP550. Dê um upgrade nessa arma (o item que estava no armário do corredor) para aumentar sua capacidade de armazenar munição



4 - Siga para o topo do vagão 9 e mate os inimigos até aparecer mais um chefe



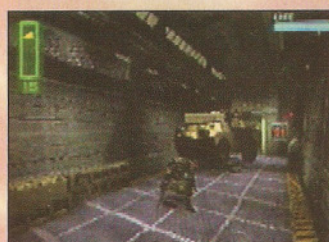
5 - Para desviar dos lasers do boss, fique de frente para ele e role para os lados sem parar



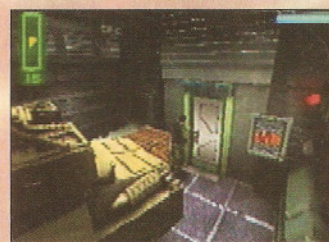
6 - Depois de eliminá-lo, pegue o Microfilm C no chão e examine esse item para guardá-lo no "File"



7 - Vá para o vagão 15, mas cuidado: no 14 haverá uma emboscada! Proteja-se com as caixas



8 - No vagão 15, há mais um memo, energia e munição para a SP550



9 - Ainda lá, use o Save Point e certifique-se de estar com o Disk A. Somente então vá para o vagão 16



10/11 - Depois de entregar o disco, pegue o memo e examine a maleta no chão. Pegue o Disk B e a chave

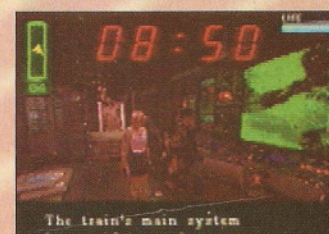


12 - Use a chave para libertar Christina das algemas



13 - De volta ao vagão 15, entre no tanque para sobreviver

Switzerland Geneve



1 - Vá ao vagão 4 e entre na sala principal dos computadores. Entregue o Disk B a Billy, que está sentado nos computadores, na frente de Christina

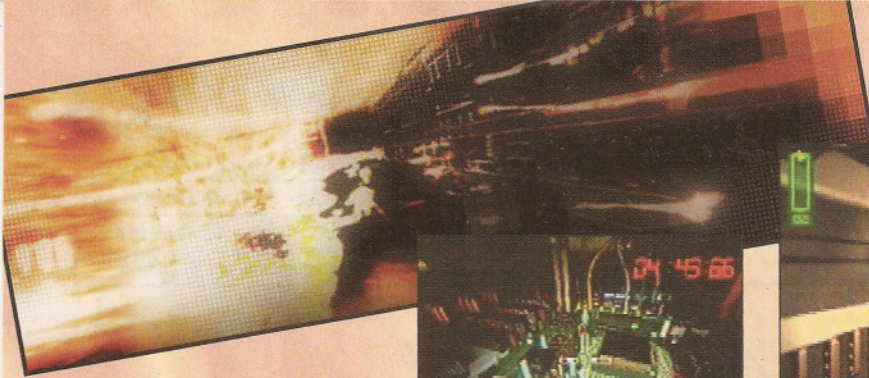
France - Lyon



1 - Confira se você está com o Silver Cigarette e se deu "Check" nos microfilmes A, B e C. Volte ao carro 2



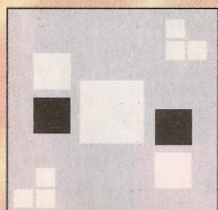
2 - Passe reto pelas três bombas e, no final do vagão, pegue o memo e os itens no chão (brilhando)



3 - O endoscópio e o alicate que você pegou servirão para desarmar as bombas



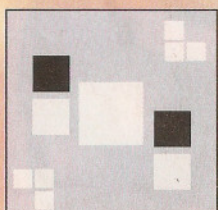
4 - Você precisa desativá-las na ordem certa, e rapidamente. Abra primeiro a bomba que está mais longe de onde pegou os itens. Use nela o endoscópio e veja se corresponde ao primeiro desenho abaixo. Se for a bomba errada, procure a correta. Depois de desarmar a primeira, faça o mesmo com a do segundo desenho e depois com a última



1º branco
2º vermelho
3º azul



4º vermelho
5º branco
6º amarelo



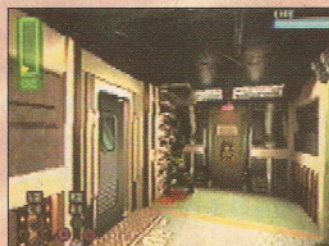
7º vermelho
8º preto
9º verde



5 - Para comparar as bombas com os desenhos, olhe os chips internos brancos. Use L e R para dar zoom



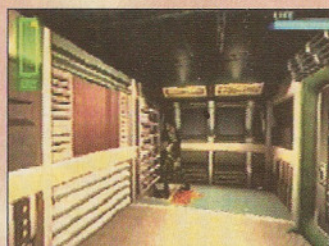
6 - Quando tiver certeza da bomba, corte (com X) os fios na ordem indicada nos desenhos. Desarme as três bombas



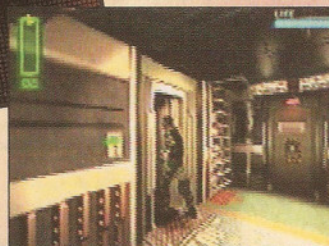
7 - No vagão 2, vá até a ponta perto do vagão 3 e suba as escadas



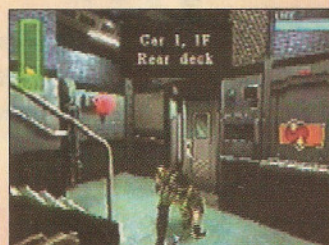
8 - No segundo andar, siga em direção ao vagão 1. Cuidado com o robôzinho na ponte: ao se aproximar dele, fuja da explosão!



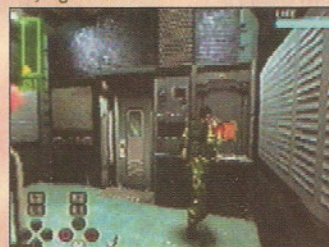
9 - No final, desça de novo para ter acesso ao vagão 1, a parte final do jogo



10 - Confira se você está com o Cigarette Box e então entre no vagão 1



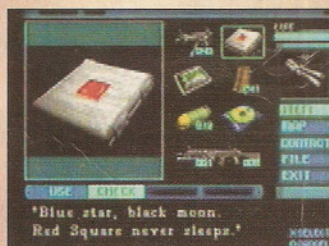
11 - Logo que entrar, pegue no chão as granadas e o upgrade da SP550. Combine-o com a arma para fazer o lança-granadas



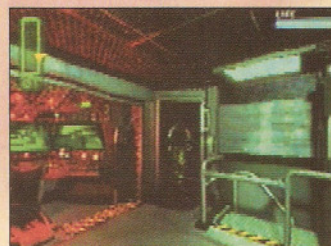
12 - Perto da porta, salve o jogo pela última vez e suba a escadaria principal



13 - No painel de controle, leia mais um memo. Depois disso, use a alavanca que está entre o banco e a porta esquerda para soltar o vagão (ela só estará lá se você seguiu à risca os passos do Detonado)



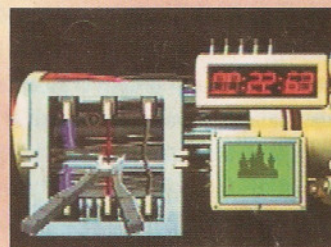
14 - Cheque o Cigarette Box para ler o poema, que diz "estrela azul, lua negra e praça vermelha"



15 - Quando o último terrorista aparecer, gaste toda sua munição nele!



16 - Rumo ao exterior do vagão, procure a parte dianteira e examine-a para descobrir a última bomba



17 - Para desarmá-la, espere o desenho parar e, rapidamente, corte o fio certo (de acordo com o poema). Se o helicóptero aparecer, fique do lado esquerdo e use o lança-granadas



18/19 - Parabéns! Se você fez tudo certo e passou por todos os memos e partes do trem, seja bem-vindo ao final verdadeiro do jogo. Agora você pode jogar com munição ilimitada!



**DETONADO**

Monstrinhos botam pra quebrar de novo

Pokémon Gold & Silver**9.3**

Nintendo	Controle - menu informativo	9
RPG	Diversão - 250 monstrinhos	10
2 jogadores	Gráfico - bastante colorido	9
Cabo link	Som - igual ao do desenho	9

**Por Marjorie Bros**

A onda dos monstrinhos não pára! Depois do grande sucesso das versões Blue, Red e Yellow (a versão Green só foi lançada no Japão) e da superaudiência do desenho na TV, a Nintendo aposta agora nas versões Gold & Silver. Os gráficos estão ainda mais coloridos e recheados com 250 pokémons. Como Ash Ketchum, do desenho animado, você terá a missão de pegar todos os monstrinhos e conquistar as insígnias para entrar na Liga Pokémon e realizar o sonho de virar um mestre Pokémon. Mas prepare-se: essa jornada não será nada fácil. A principal dica para se dar bem é orientar-se pelo mapa, que tem as rotas marcadas com números em ordem crescente para você saber quais cidades para explorar, sem se perder. Ao longo do jogo, os treinadores é que vão ajudá-lo a encontrar os bichinhos, portanto mantenha contato com eles pelo telefone. Ouvir rádio nas casas também é uma maneira de obter informações. Além dos pokémons, você deve

POKÉMON GS



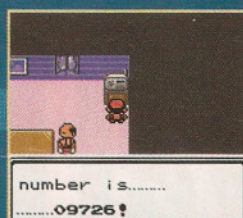
pegar todos os itens que encontrar e, quando puder, comprá-los nos shops das cidades. Fique esperto, pois alguns itens só servem em pokémons específicos, e certos personagens podem ser capturados apenas à noite! Outra coisa importante é que você só pode carregar seis monstrinhos por vez. Então, conforme for pegando os pokémons, você terá de guardá-los nos computadores do Centro Pokémon. Uma das grandes novidades em Gold & Silver é que os bichinhos podem se acasalar e ter filhotes, como nas séries de anime que estão passando no Japão. Além disso, o poderoso Lugia do filme *Pokémon 2000* está presente na versão Silver. Na versão Gold, Houou está em seu lugar. Ah! Ainda tem mais! Se você estiver jogando a versão Gold e seu amigo a Silver, vocês poderão trocar pokémons e até lutar! É isso aí, galera! Siga passo a passo este Detonado para se tornar o maior mestre Pokémon!



Há muitos itens espalhados no jogo. Pegue frutas nas flores e itens nas Pokébolas



Antes de ir ao Ginásio Pokémon, compre itens no Shop e cure seu monstrinho com a enfermeira Joy, no Centro Pokémon

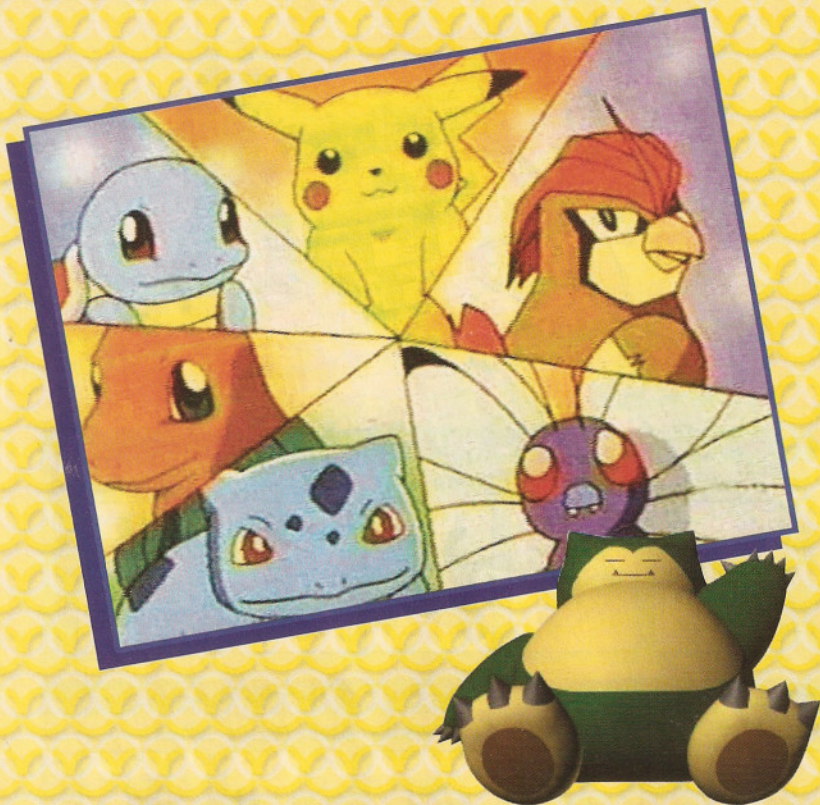


INFORMAÇÕES GERAIS



Você consegue informações dos pokémons com os telefonemas dos treinadores ou via rádio





LOCALIZAÇÃO DE POKÉMONS



Use a Pokégenda para localizar os monstrinhos. Os locais onde eles estão são indicados no mapa por morcegos

Conheça os 90 principais monstrinhos do jogo

WAKABA TOWN

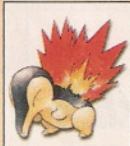
Chikorita



Totodile



Hinorashi/Cyndaquil



Sentret



Pidgey



Rattata



Hoothoot/Hoot Hoot



Metapod

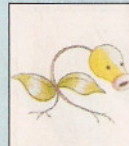


Caterpie



ROTA 30/31

Bellsprout



Itomaru/Spinarak



Zubat



Geodude



ANNON RUIN

Annon



Meripu/Mareep



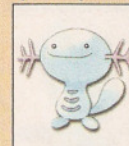
Tentacool



Magikarp



Upaa/Ampharos



ROTA 32

ROTA 32

Sandshrew



Onix



Hanekko/Hoppip

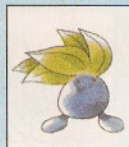


Spearow



UBAME FOREST

Oddish



Paras



Psyduck



ROTA 34

Abra



Drowzee



ROTA 34

Krabby



Poliwag



Nido macho



Nido fêmea



Ditto



Himanattsu/Sunkern



Growlithe



Usokki/Sudowoodo



ROTA 37

Odoshishi/Stantler





DETONADO

POKÉMON GS

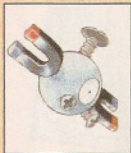


ROTA 38/39

Tauros



Magnemite



Mirutank/Miltank



Exeggcute



ROTA 40/41

Tentacruel



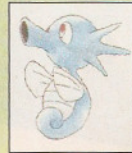
Tentacool



Mantine



Horsea



Lugia (Gold) or Houndou (Silver)



ROTA 42

Machop



Mankey



Suiame



Goodeen



Seaking



ROTA 43

Venonat



Mokoko/Skiploom



Kiriniki/Girafarig



Noctowl



ROTA 43

Gyarados



Poliwag



Weepinbell



Tangela



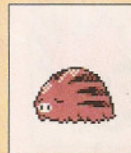
Lickitung



Jynx



Urmuu



Golbat



VERMILLION
CITY

Snorlax



ROTA 44

FUSUBE CITY

Sonansu



Graveler



ROTA 45/46

Gligar



Gomazou/Phanpy



ROTA 27/26

Slowpoke



Doduo



Ponyta



Sandslash



Nuo/Quagsire



ROTA 27/26

Donphan



Rhyhorn



ROTA 03

Haunter



Kadabra



ROTA 16/17

Magcargo



Grimer



ROTA 15

Nidorina



Nidorino



ROTA 16

Diglett



ROTA 16

Dugtrio



ROTA 23

Nyuura/Misdreavus



Gyarados



Muumu/Trillix



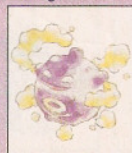
ROTA 02

Pikachu



ENJU CITY

Koffing



Raticate



Magmar



Ho-oh (Gold) or Lugia (Silver)



INÍCIO DA AVENTURA



Welcome to the world of POKÉMON!

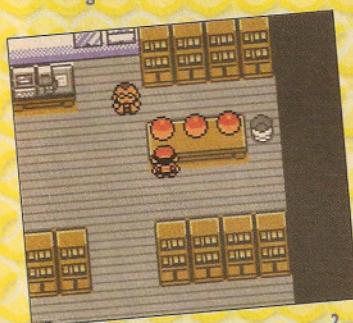
1 - No começo da aventura, o professor Carvalho lhe dará as boas-vindas. Escreva seu nome e informe-o sobre as horas

WAKABA TOWN



GOLD got POKÉGR!

1 - Saia do quarto e vá até a sala. Depois da conversa, sua mãe lhe dará a Pokégenda



2 - Fale com o Dr. Utsugi no centro de pesquisa. Escolha seu pokémon e siga pela rota 29

YOSHINO CITY



Shall I show you around?

1 - Fale com o velho que está na entrada. Ele mostrará a cidade para você e depois dará o mapa a você

ROTA 30



Hello GOLD!
I am PROF. OAK!

1 - Ao norte, entre na casa do vovô pokémon e pegue um ovo com ele. Depois o professor Carvalho dará o Pokédex a você



Well, let's fight then!

2 - Quando estiver voltando para Wakaba Town, um futuro rival cruzará seu caminho. Derrote seu pokémon e siga em frente

WAKABA TOWN



UTSUGI's POKÉMON has been stolen by

1 - Fale com a policial Jane e dê o ovo para o Dr. Utsugi analisá-lo



KIKYOU CITY



HAYATO

1 - Entre no Ginásio Pokémon e derrote alguns treinadores antes do líder, Hayato, que atacará com Pidgey e Pidgeotto. Pegue a Wing Badge



good care of your EGG!

2 - Encontre o assistente do Dr. Utsugi no Centro Pokémon e pegue o ovo de volta. Fique com ele, pois Togepi vai nascer mais pra frente

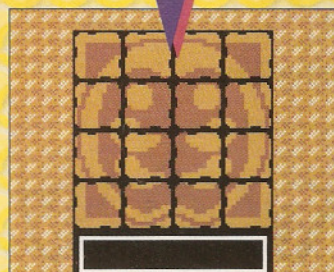


3 - Ao norte, entre na Bellsprout Tower. Enfrente o mestre dos monges no topo e depois pegue o HM05 (técnica para iluminar lugares escuros)

ANNON RUINS



This puzzle has been here for



1/2 - Siga pela rota 36 e vá às ruínas do sul. Entre na primeira caverna e resolva o quebra-cabeças. Caia na passagem e siga até subir as escadas

ROTA 32



Do you want my OLD ROD?



1/2 - Pegue a vara de pesca com o pescador, no Centro Pokémon. Assim você poderá capturar os pokémons de água

HIWADA TOWN



ROCKET have captured all the

1 - Vá até a casa de Gantetsu e converse com ele. Depois esse personagem sairá correndo



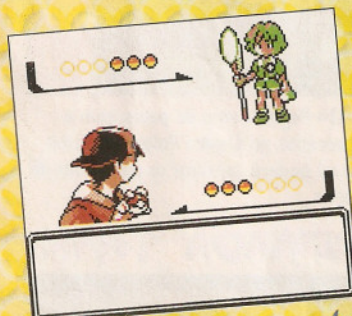


DETONADO

POKÉMON GS



2/3 - Siga Gantetsu e derrote todos da equipe Rockets. Depois, se quiser, dê uma fruta para Gantetsu. Ele fará uma Pokébola especial, mas você terá de esperar um dia para buscá-la



4 - Entre no Ginásio Pokémon e detone os treinadores. Tsukushi, a líder, atacará com Metapod, Kakuna e Scyther. É bom usar um Pokémon de fogo no último. Depois pegue a Bug Badge



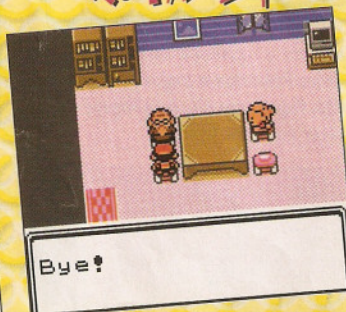
5 - Quando estiver indo para Ubame Forest, seu rival aparecerá. Ele ficou sabendo que você detonou a equipe Rockets e quer tirar isso a limpo. Arrebente com ele!

UBAME FOREST



1/2 - Espante esse Farfetch para chegar ao menino da entrada e ganhar o HM01 (técnica para cortar árvores). Corte a árvore que está em cima e siga. Ah! Fale com um cara que está à direita da floresta para pegar o TM02 (técnica de balançar árvores para achar itens e outros pokémons)

ROTA 34



1 - Essa parte é bem interessante. Deixe um casal de pokémons para os velhinhos cuidarem. Volte depois de alguns dias, e eles lhe darão um ovo. Assim você poderá conseguir um filhote de Pikachu, por exemplo

KOGANE CITY



1 - Entre nesse mercado e desça

as escadas. Lá embaixo, pegue o saco de moedas que está no chão. Assim você poderá brincar na casa de jogos da cidade



2 - Entre na loja de bicicletas da cidade, ao leste, e pegue uma bike para você andar mais rápido



3 - Vá para Radio Tower e acerte cinco perguntas feitas pela recepcionista. Você vai ganhar um rádio



4 - Akane é a líder do ginásio. Será fácil detonar Clefairy, mas depois você terá de estar bem forte para enfrentar Mirutanku. Pegue a Normal Badge



5 - Vá até a casa que está a nordeste da cidade e pegue o Squirtle Water

ROTA 36



1 - Use o Squirtle Water nesse Usokki para passar. Depois fale com o gordo que está à direita para pegar o TM08 (técnica para quebrar rochas)

ENJU CITY



1 - Seu rival estará no Centro Pokémon. Apenas bata um papo com ele e saia



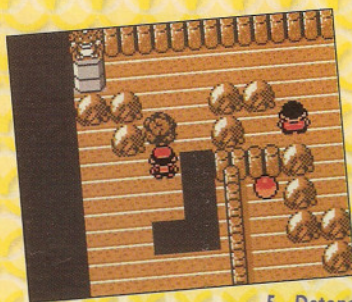
2 - Entre na casa das mulheres de quimono e acabe com todas elas. Depois fale com o cara de chapéu e ganhe um HM03 (técnica para nadar)



3 - Na primeira casa da esquerda, fale com esse cara para pegar o item Finder (localiza itens do cenário, como latas de lixo)



4 - Entre na torre que está ao norte e detone seu rival de novo. Dessa vez, ele estará mais forte, mas ainda será moleza

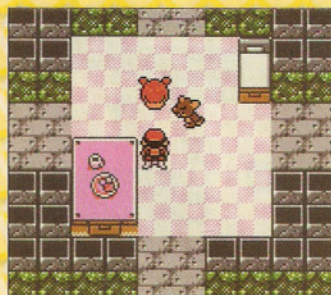


5 - Detone as pedras para passar ou caia no buraco para descer



3 - Entre no prédio a sudeste da cidade. Detone os treinadores e fale com Mikan (no topo)

ASAGI CITY



1 - Dê o remédio para Mikan. Ela voltará ao ginásio



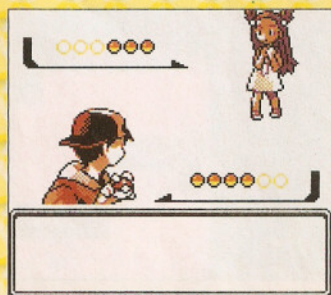
2 - Vá até o lago do norte e detone o pokémon que está lá no meio. Depois pegue o item



6 - Num dos buracos você encontrará esses três pokémons. Eles vão fugir, mas futuramente você poderá capturá-los por aí, se tiver sorte. Saia



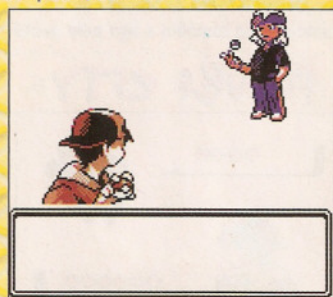
1 - Use o HM03 para atravessar o mar. Detone os treinadores e siga



2 - Você não precisará detonar os treinadores dessa vez. Acabe com os pokémons de Mikan, dois Magnemites e um Haganail. Pegue a Steel Badge



3 - Saia do lago e converse com Lance. Ele irá para o Shop de Choji City



7 - Volte ao Ginásio Pokémon. Esse cara é o líder. Matsuba ataca com Gastly, Haunter, Gengar e Haunter de novo. Vença-os e pegue a Phantom Badge. Saia da cidade e atravesse as rotas 38 e 39

TAMBA CITY



1 - Pegue o remédio para Mikan com esse cara de óculos

ROTA 42



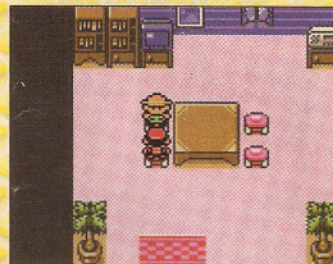
1 - Entre na montanha e siga. Use o flash para enxergar no escuro (HM05)

CHOJI CITY



1 - Entre no Shop. O treinador mostrará uma passagem secreta. Lá embaixo, detone os caras da equipe Rockets

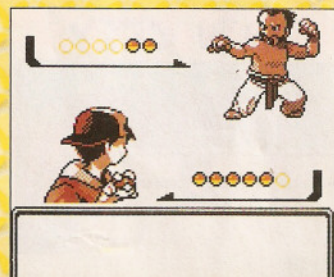
ASAGI CITY



1 - No ginásio não terá ninguém. Passe direto e entre nessa casa para pegar outra vara de pesca com o pescador



2 - Nessa casa você vai ganhar o HM04 (técnica para empurrar blocos grandes)

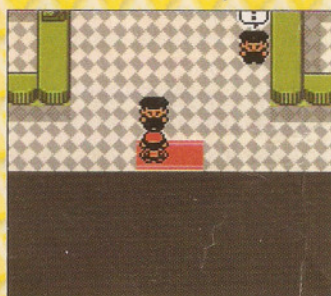


2 - Entre no ginásio e detone o líder. Shijima atacará com Primeape e Poliwrath. Pegue a Shock Badge



3 - Na saída do ginásio, converse com essa senhora. Pegue o HM02 (técnica para voar e cortar caminho)

ROTA 43



1 - Não passe pela primeira casa da direita. A equipe Rockets vai cobrar 1.000 de pedágio toda vez que você passar



2/3 - Fale com esses dois personagens para pegar as passwords da sala do chefe

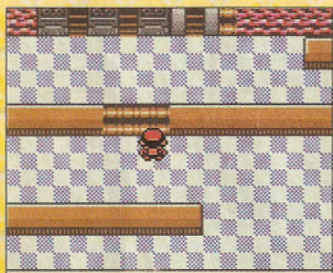


DETONADO

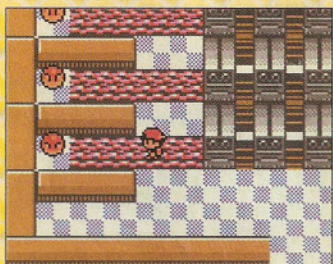
Pokémon GS



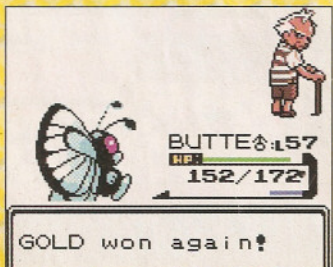
4 - O chefe da equipe Rockets está nessa sala. Derrote-o e depois fale com o pássaro que está ao lado para pegar a password da primeira porta



5 - Siga por aqui e prepare-se para ser atacado por James e Jessy. Não se preocupe, pois Lance ajudará você



6 - Detone os pokémons do canto para que a água volte ao normal. Como recompensa, você ganhará o HM06 (técnica para desfazer redemoinhos)



7 - Vá ao Ginásio Pokémon. Dessa vez, o líder será Yanagi. Detone Seel, Dewgong e Inomu e ganhe a Ice Badge

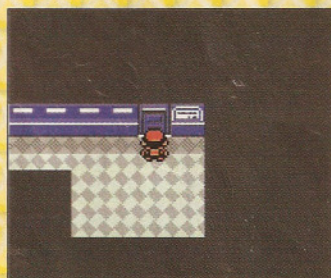
KOGANE CITY



1 - Entre na estação de rádio e detone o pessoal da equipe Rockets. Suba as escadas



2 - Lá em cima, você encontrará esse cara. Detone o Koffis dele, pegue uma chave e saia



3 - Entre no mercado e siga até o subsolo. Abra essa porta com a chave e continue

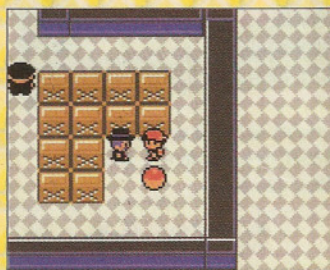


4 - Seu rival aparecerá de novo. Ele estará ainda mais forte, mas vai ser sopa derrotá-lo...



5 - Quando chegar a esses painéis azuis, primeiro acione o da direita.

Depois o da esquerda, da direita de novo, do meio e da direita para desbloquear o caminho da porta



6 - Pegue o card com esse cara. Continue, suba no elevador e vá de novo para a torre de rádio



7 - Use o card aqui



8 - Detone esse cara para ganhar uma Pena Pokémon

ENJU CITY



1 - Entre nessa casa ao norte da cidade



2 - Chegando no topo do castelo, enfrente Houou (caso esteja jogando a versão Silver você enfrentará Lugia)

ROTA 44

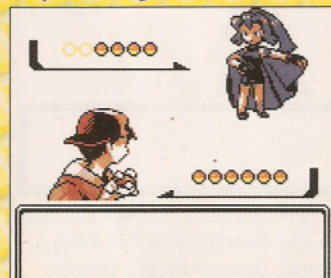


1 - Na caverna, ande pelo gelo até pegar o HM07 (técnica para escalar cachoeiras)



2 - Derrube todos os blocos nos buracos, caia também e siga pela ponte

FUSUBE CITY



1 - Entre no Ginásio Pokémon e enfrente Ibuki. Detone seus três Dragonair e, por último, seu Kingdora. Ela não terá badge. Saia do local



2 - Acima do ginásio, você encontrará essa caverna. Siga em frente



3 - Use o HM06 para tirar o redemoinho desse local



4 - Pegue o item e depois Ibuki virá para lhe dar a Rising Badge

WAKABA TOWN



1 - Fale com Utsugi para conseguir a Masterball



2 - Siga à direita pelo rio



3 - Atravesse a caverna e use o HM07 para escalar a cachoeira

ROTA 26



1 - Fale com essa mulher para fazer os pokémons descansarem. Depois continue rumo ao norte

CHAMPION ROAD



1 - Atravesse a caverna. Quando estiver saindo, seu rival aparecerá. Dessa vez, ele estará bem forte! Derrote-o para prosseguir

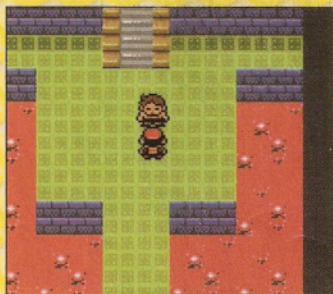
LIGA POKÉMON



1 - É preciso estar bem equipado e forte para a parte final do jogo! Você terá de vencer os 5 treinadores da Liga Pokémon. O primeiro é Itsuki. Detone Neiteio, Jynx, Neiteio, Slowbro e Exeguttor



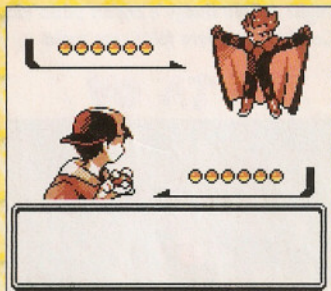
2 - Koga é o segundo treinador. Araidossu, Kuroba, Venomoth, Fuoretotsu e Muk são seus pokémons. Recupere suas energias!



3 - Esse é Bruno. Os pokémons dele são fáceis: Kaporea, Onix, Hitmonchan, Machamp e Hitmonlee.

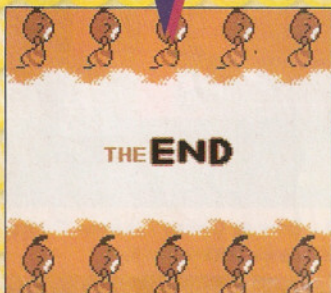
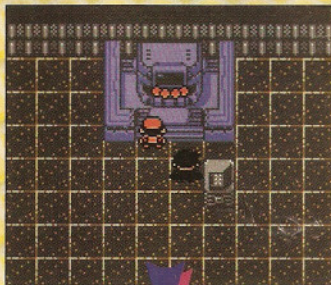


4 - Karin é a penúltima. Vá com tudo e detone Burakki, Heruga, Gengar, Yamikarasu e Vileplume. Prepare-se para o confronto final!



5 - O último é Lance. Encha sua energia e vá com tudo para cima de Gyrados, Dragonite, Dragonite, Aerodactyl, Charizar e Dragonite, os pokémons dele. A dica é saltar a magia do sono para atacá-los depois. Você será o novo campeão da Liga Pokémon!

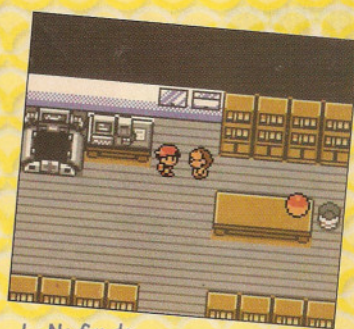
FINAL



THE END

112 - Lance o levará à sala dos grandes mestres Pokémon e você e seus amigos entrarão para a história. Bom, caro mestre Pokémon, curta os créditos e o fim do jogo! Mas eu tenho uma ótima proposta a fazer antes que você desligue seu Game Boy... Que tal virar mestre dos mestres Pokémon e lutar contra Misty, Brock e Ash? Pois é... Agora é hora de detonar no modo extra!!!

MODOS EXTRA



1 - No fim do jogo, use o continue para entrar no modo extra e ir a Wakaba City. O Dr. Utsugi vai telefonar para você. Fale com ele no laboratório e pegue o ticket do barco

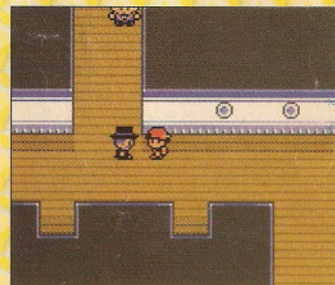


ASAGI CITY

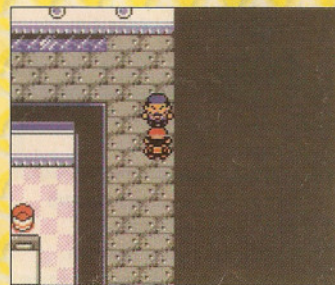


1 - Vá ao sul da cidade e entregue o ticket para esse cara antes de seguir

BARCO



1 - Esse velho está procurando sua neta



2 - Desça as escadas e fale com esse cara. Ele está procurando seu amigo...

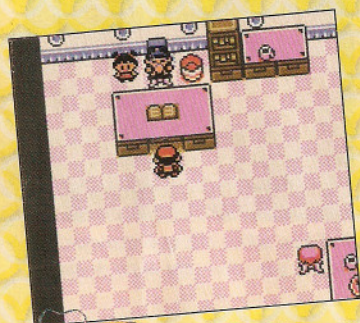


DETONADO

POKÉMON GS



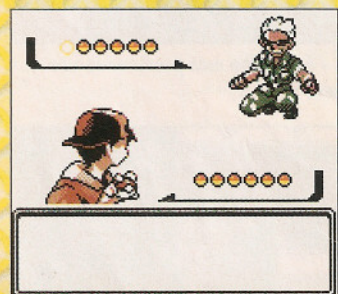
3 - O amigo do cara está ao lado do seu quarto. Detone-o para que você consiga explorar a parte de baixo



4 - Na última sala está a neta do velho. Leve-a de volta. Depois vá até a entrada do barco e saia

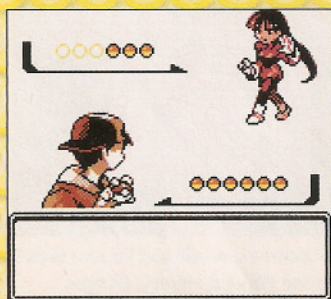


VERMILLION CITY



1 - Vá ao ginásio. Lt. Surge atacará você com Raichu, Magneton, Electabuzz, Electrode e mais um Electrode. Use um pokémon de pedra contra Raichu e depois pegue a Orange Badge

SAFFRON CITY



1 - Sabrina é a líder. Detone Mr. Mime, Alakazam e Eifi (eles são muito fracos). Pegue a Gold Badge e depois passe em Cerulian City para falar com todos

ROTA 09



1/2 - Vá para a direita e entre no lago. Siga até a fábrica e fale com todos. Quando você estiver saindo, a guarda Jane irá avisá-lo sobre um roubo

CERULIAN CITY

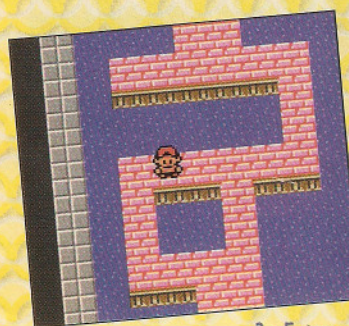


1 - Entre no Ginásio Pokémon. O cara da equipe Rockets vai fugir



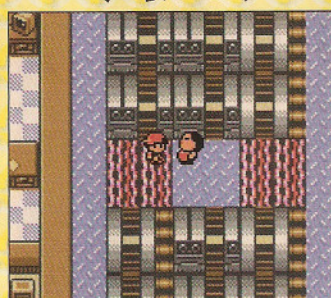
2 - Vá para o norte e encontre o cara

da equipe de novo. Derrote-o, e ele vai contar que escondeu um objeto na água do ginásio



3 - Entre no ginásio e pegue o objeto nesse ponto

ROTA 09



1 - Volte à fábrica e dê o objeto para esse cara

LAVANDER TOWN



1 - Vá até a estação de rádio e fale com esse cara para dar um upgrade no rádio. Isso vai acordar o Snorlax que está em Vermillion City

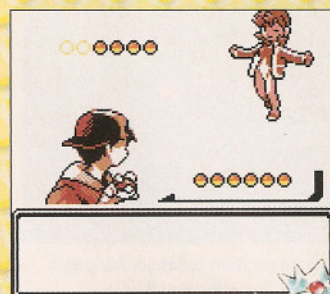
ROTA 24



1 - Encontre Misty, que está paquerando no final. Ela ficará furiosa e voltará ao ginásio



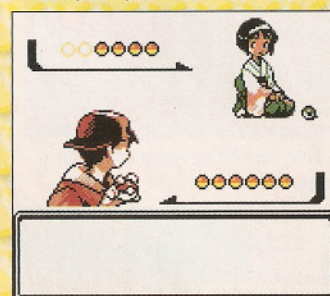
CERULIAN CITY



1 - No ginásio, detone Misty. Ela usará os pokémons Golduck, Nuo, Lapras e Starmie. Depois pegue a Blue Badge

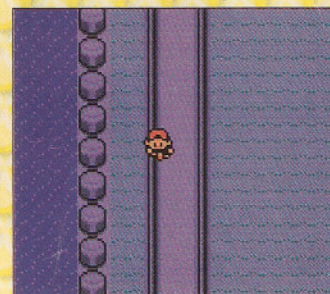


CELADON CITY



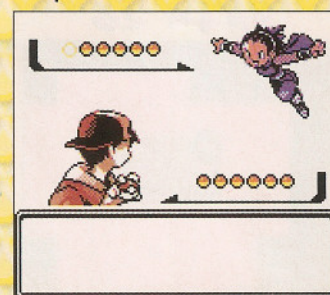
1 - A líder do ginásio será Erika. Detone Tangela, Victreebell, Vileplume e Kireihana e pegue a Rainbow Badge

ROTA 16



1 - Com a bicicleta, desça até a cidade de baixo e atravesse a rota 18

FUSHIA CITY



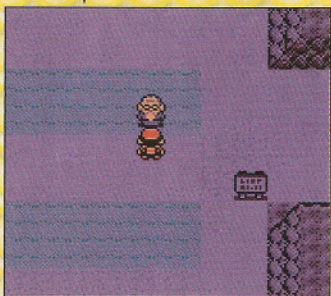
1 - Detone a líder do Ginásio Pokémon. Anzu vem com Kurobatto, Ariadosu, Weezing, Weezing e Venomoth. Pegue a Pink Badge

VERMILLION CITY

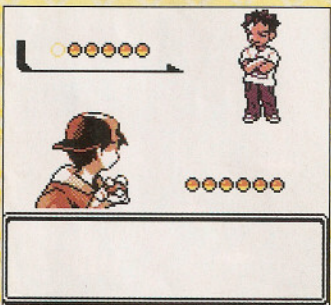


1 - Vá até o Snorlax, ponha a última música e acorde-o. Atravesse então a montanha

PEWTER CITY



1 - Pegue outra Pena Pokémon com esse velho. Depois você deve seguir até a Rota 41 e entrar na caverna da ilha de cima (à direita) para pegar Lugia ou Houou, dependendo da versão do game



2 - Entre no Ginásio Pokémon. Opa! Esse é Brock... Graveler, Onix, Rhyhorn, Omastar e Kabutops são os pokémons dele. Detone-o e pegue a Gray Badge

ROTA 03



1 - Siga até a caverna chamada Moon Mountain. Entre e detone seu rival pela última vez!

VIRIDIAN CITY



1 - Desça a Rota 2 e entre nessa cidade. Vá até o ginásio, mas não haverá ninguém lá

PALLET TOWN



1 - Entre no laboratório e fale com o professor Carvalho

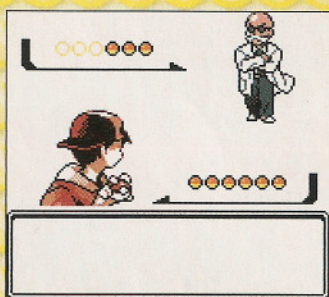


2 - Siga pela água e desça

CINNIBAR TOWN



1/2 - Converse com esse cara que está numa das ilhas. Depois continue seguindo pela Rota 20 até encontrar uma caverna



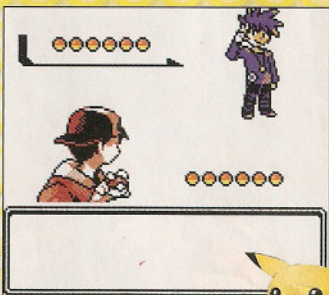
3 - Blane é o líder do ginásio! Megakarugo, Rapidash e Magmar serão os pokémons dele. Detone-os e pegue a Cream Badge

PALLET TOWN



1 - Fale com o professor Carvalho de novo. Ele vai falar sobre Gary

VIRIDIAN CITY



1 - Entre no ginásio. Será a vez de Gary, que usará Pidgeot, Alakazam, Exeguttor, Rhydon, Arcanine e Gyrados. Gary dá um bom trabalho, pois cada vez que você perde e volta a esse ponto, ele muda a ordem de seus pokémons. Detone-o para pegar a Green Badge

PALLET TOWN



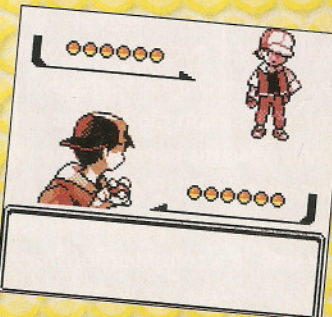
1 - Converse com o professor Carvalho de novo. Ele falará sobre uma

montanha onde apenas os melhores sobrevivem. Prepare-se, pois você está perto da verdadeira batalha final!

ROTA 22

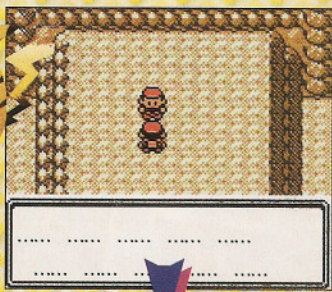


1 - Entre nessa casa e siga pela esquerda. Depois entre na caverna e ande rumo ao norte



2 - Venha equipado, pois esse é o confronto final. Você terá de encarar o poderoso Mestre Pokémon Ash Ketchum, que usará Pikachu, Efi, Blastiose, Venusaur, Charizard e Snorlax. É hora de ver quem é o melhor... Use seus melhores pokémons e boa sorte!

FINAL EXTRA



©1995-1999 Nintendo
©1995-1999 Creatures inc.
©1995-1999 GAME FREAK inc.

1/2 - Parabéns! Você concluiu todo o jogo! Ash vai engolir a marca da derrota e fará de você o mestre dos mestres!





FLASHBACK
NES/ARCADE

Clássicos de tiro da Namco deixam saudade dos anos 80



Por Marjorie Bros

Dragon Spirits e *Dragon Saber* são dois jogos de tiro clássicos dos anos 80. Antes de ganharem suas versões caseiras, ambos fizeram o maior sucesso no arcade da famosa Namco, na época ainda conhecida como Namcot. O enredo dos games traz dois jovens que têm o poder de se transformar em dragões para combater o mal e evitar que os monstros dominem o mundo. Em *Dragon Spirits*, do Nes, as cores não eram tão brilhantes nem tinham efeitos bonitos como no Arcade e no PC Engine, mas a jogabilidade era praticamente a mesma. Já a continuação, *Dragon Saber*, não teve sua versão para Nes e acabou saindo direto para PC Engine, numa conversão feita pela NEC. O jogo tinha algumas animações muito bem feitas para a época, e a jogabilidade, apesar

de parecida com a do antecessor, trazia algumas novidades. Era possível, por exemplo, aumentar a potência do tiro normal, semelhante ao recurso trazido pela série R-Type. Os gráficos de *Dragon Saber* também estavam melhores, e o enredo ganhava um destaque maior. Saudade dos anos 80... Seria legal se a Namco fizesse uma nova versão de *Dragon*, você não acha?



DICA: use o tiro para baixo e atinja os ovos. Assim você vai conseguir tiros importantes



DICA: evite atirar nesse inimigo, pois ele enche a tela de fragmentos



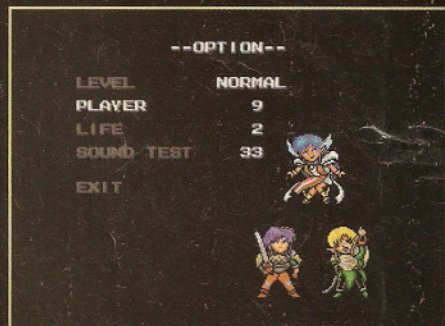
DICA: esse tiro é eficiente contra grandes aglomerações de inimigos



DICA: acerte os inimigos que brilham para conseguir novos itens



DICA: mantenha os dois botões apertados para atirar constantemente



DICA: logo no início, entre no menu de Options e aumente o número de vidas (PC Engine), pois o jogo não é nada fácil.



DICA: em *Dragon Saber* é possível acumular o tiro (aumentar a potência dele). Basta não atirar por um tempo



DICA: para derrotar esse chefe, primeiro acerte suas partes pulsantes e depois o olho

VIRTUAL GAME & VIDEO
Compra/ Venda
Troca/ Locação

- ★ Grande variedade em games e acessórios para todos os sistemas.
- ★ Novos ou usados, aqui é o lugar!
- ★ Solicite listagem gratuitamente.
- ★ Despachamos para todo o Brasil. Temos raridades.
- ★ Nessa você pode confiar
- ★ Tudo com garantia

Fone: (88) 554-1159 - virtual@netcariri.com.br

 **NIKE'S GAMES**

VENDE • TROCA **NOVOS E SEMI-NOVOS**
ALUGA • COMPRA **LINHA COMPLETA**

FONE: (011) 3975-2737

 **JCB Games**

"O MUNDO DOS GAMES"

PREÇOS ESPECIAIS **Compra Venda Troca e Locações**

PARA LOCADORAS CONFIRA



www.jcbgames.com.br
R. Apucarana, 1209 - Tatuapé
Fone: (0xx11) 6192-7163
R. Dr. Almeida Nogueira, 41 - Penha
Fone: (0xx11) 217-1186

 **Vídeo Games ELETROMÍL**

Especializada em conserto de vídeo games

Promoção

Trocamos e vendemos canhão para PlayStation (colocação gratuita).
Trocamos fitas e aparelhos Super Nintendo e Nintendo 64 por acessórios de vídeo games.
Consertamos seu aparelho de qualquer parte do Brasil (via sedex)

R. Santa Ifigênia, 348- sala 12 - Cep: 01207-001- Centro SP
Fone/Fax: 221-1740 - Fone: 33622306 / 3362-2308 - Cel.: 9951-0102

BITS GAMES

VENDAS - ASSIS. TÉCNICA
LOCAÇÃO - VIDEO GAMES
E ACESSÓRIOS EM GERAL

Tel.: (0xx31) 271-9537
Telefax: (0xx31) 271-9484

HIPER GAMES

APARELHOS E JOGOS?
TEMOS TUDO !!!

PlayStation - I e II Game Boy Mega Drive
Nintendo - 64 Dreamcast Super Nintendo

Aparelhos e Jogos, tudo.... **Acessórios em geral**
Assistência Técnica - Todos os Games

R. 12 de Outubro, 58 - Loja 15 - Lapa - São Paulo - SP
Tel: (11) 260-1393 - Fax: (11) 261-1020

FLIPPER GAMES

Assistência Técnica especializada em todos os games

- Destravamento do Dreamcast
- Peças e esquemas para técnicos
- Especializado em alinhamento do PlayStation
- Assistência técnica em geral (tudo via sedex)

Tel: 6958-5801 ou 6682-2422
Av. Amador Bueno da Veiga, 607
Penha SP - CEP 03635-000

MultiGAMES
O Mundo dos Games

Dreamcast / PlayStation / PC / Game Boy
Nintendo 64 / Mega Drive / Neo CD
Super Nintendo / Saturn e acessórios

Compra **A locadora mais completa**
Vende e **da Zona Leste**
Troca **agora com**
salão de jogos.

Enviamos via sedex para todo o Brasil

R. Serra de Japi, 859 - Tatuapé
Tel: 6941-9957 / 3493-8033

Allen Games

Locação - Venda - Ass. Técnica
Vídeo Games / Cartuchos / Cd's / Acessórios

Entregamos à domicílio e facilitamos o pagamento

R. Angélica Mota, 313 - Olaria - RJ/RJ
Fone: (21) 573-6094 - TeleFax: (21) 564-4269

NINTENDO 64 **O MUNDO DOS GAMES** **PlayStation**

Nintendo **GAME OVER** **SEGA SATURN**

GAMES, CDS E CARTUCHOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
DESPACHAMOS VIA SEDEX

Fone: (11) 3998-9278 Fone/Fax: (11) 3992-2350

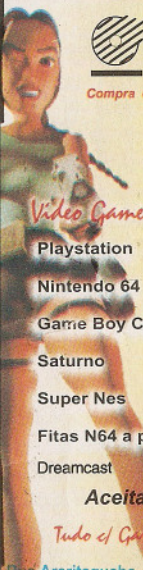
TIME GAME

 **Distribuidora de videogames**

Playstation Cartuchos Ultra 64 Dreamcast
Game Boy CDs Controles Super Ness Megadrive

ENTREGAMOS EM DOMICÍLIO
DESPACHAMOS VIA SEDEX
CENTRAL DE VENDAS - SP - BRASIL

Ligue: (11) 6251-1898

 **ROCK LASER**

Compra e Venda / Troca e Financia **Games**

Aparelhos e Acessórios

Vídeo Games	Seminovos	Novos
Playstation	—	Consulte
Nintendo 64	R\$ 179,00	R\$ 279,00
Game Boy Color	R\$ 140,00	R\$ 180,00
Saturno	R\$ 139,00	—
Super Nes	R\$ 89,00	R\$ 169,00
Fitas N64 a partir	R\$ 30,00	R\$ 90,00
Dreamcast	—	R\$ 499,00

Aceitamos Cartões de Crédito

Tudo el Garantia - Despachamos via Sedex

Rua Ararituaba, 1148 - F.: (0xx11) 6954-4332

SUPER GAMEPOWER



SKN vs Capcom, o jogo de luta do milênio, chega ao Dreamcast.

NÃO PERCA!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Pega os exemplares pelo telefone (011) 3038-1438 ou pelo fax (011) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - rua Butantã, 500, 3º andar, Pinheiros, SP, CEP: 05424-000

EDIÇÃO 78



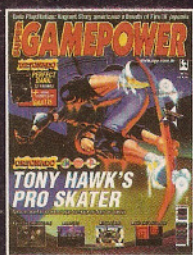
Final Fantasy IX, Tony Hawk's Pro Skater, Spider-Man, X-Men Mutant Academy, In Cold Blood, Winning Eleven 2000 (PlayStation), FIFA Soccer World Championship (PStation 2), ISS Soccer 2000, Indy Racing 2000, Starcraft 64 (Nintendo 64), Virtua Tennis, Ecco the Dolphin, Wacky Races (DC), Diablo II (PC)

EDIÇÃO 77



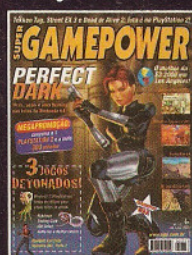
Nightmare Creatures 2, Final Fantasy IX, MDK Special Forces, Digimon, Legend of Mana, Ronaldo V-Football (PStation), Zelda Majora's Mask (Nintendo 64), Street Fighter III 3rd Strike, Space Channel 5, Jet Grind Radio, MDK 2, Nightmare Creatures 2 (DC), Metal Slug 3 (arcade)

EDIÇÃO 76



Tony Hawk's Pro Skater, Breath of Fire, Nightmare Creatures, Vagrant Story (PlayStation), Oni, The Boucer (PStation 2), Perfect Dark, Kirby, Tony Hawk's Pro Skater (Nintendo 64), MDK II, Sega GT, ChuChu Rocket, Tony Hawk's Pro Skater (Dreamcast), Metal Gear Ghost Babel (GB Color), Sim City 3000 (PC)

EDIÇÃO 75



Tekken Tag Tournament, Street Fighter EX 3, Dead or Alive (PStation 2), Jedi Power Battles, Valkyrie Profile, Medieval 2 (PlayStation), Perfect Dark, Excite Bike 64 (Nintendo 64), Marvel vs. Capcom 2, Tomb Raider: The Last Revelation, Sword of Berserk (Dreamcast), Pokémon Trading Card (GBC)

EDIÇÃO 74



King of Fighters 99, Syphon Filter 2, Alundra 2, NHL Rock The Rink (PlayStation), Pokémon Stadium, Daikatana (Nintendo 64), Street Fighter III, Dead or Alive, Resident Evil Code: Veronica (Dreamcast), Ridge Racer V (PlayStation 2), Need For Speed Porsche 2000 (PC), Pokémon Trading Card (GameBoy Color)

EDIÇÃO 73



Siphon Filter 2, Vagrant Story, Fear Effect, Strider 1 e 2, Chase The Express (PlayStation), Tarzan, Tony Hawk's Pro Skater, Rocket (Nintendo 64), Crazy Taxi, Soul Reaver, Resident Evil Code: Veronica, Rayman 2 (Dreamcast), The Sims (PC), Tarzan, Card Hero (Game Boy Color)



Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretor-Superintendente:
Francesco Civita

Diretor Administrativo/Financeiro:
Shozi Ikeda

SUPER GAMEPOWER

ANO 6 - Nº 79 - OUTUBRO DE 2000

REDAÇÃO

Editor Executivo:
Rubem Barros

Editora Assistente:
Adriana Lopes

Redatora:
Mariana Pereira

Chefe de Arte:
Karen Colosso

Assistente de Arte:
Mônica Maldonado

Assistente Editorial:
André Oka

Colaboradores:

Philip Mangione, Elton Koji Kita,
Alberto Brasil (jogos), Daniel de Souza
Fantini e Silvia Gomi (texto),
Ângela Mendes (arte)

COMERCIAL

Gerente de Produto: Êmerson de Oliveira

PUBLICIDADE

Gerente: Rozana Rocque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Executiva de Negócios: Mônica Sternberg

ASSINATURAS

Assistente: Milton Siqueira Branco Filho

PROMOÇÃO

Gerente: Palmira Valino

PRODUÇÃO GRÁFICA:

Coordenador: Carlos Adriano Vianini

GamePro licenciada por:  IDG
INTERNATIONAL DATA GROUP

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA.

Fotolitos: Cybergraph, Lincyr e Tarfc. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

WZ

ANER

[illegible]



ENERGIA QUE DÁ GOSTO

